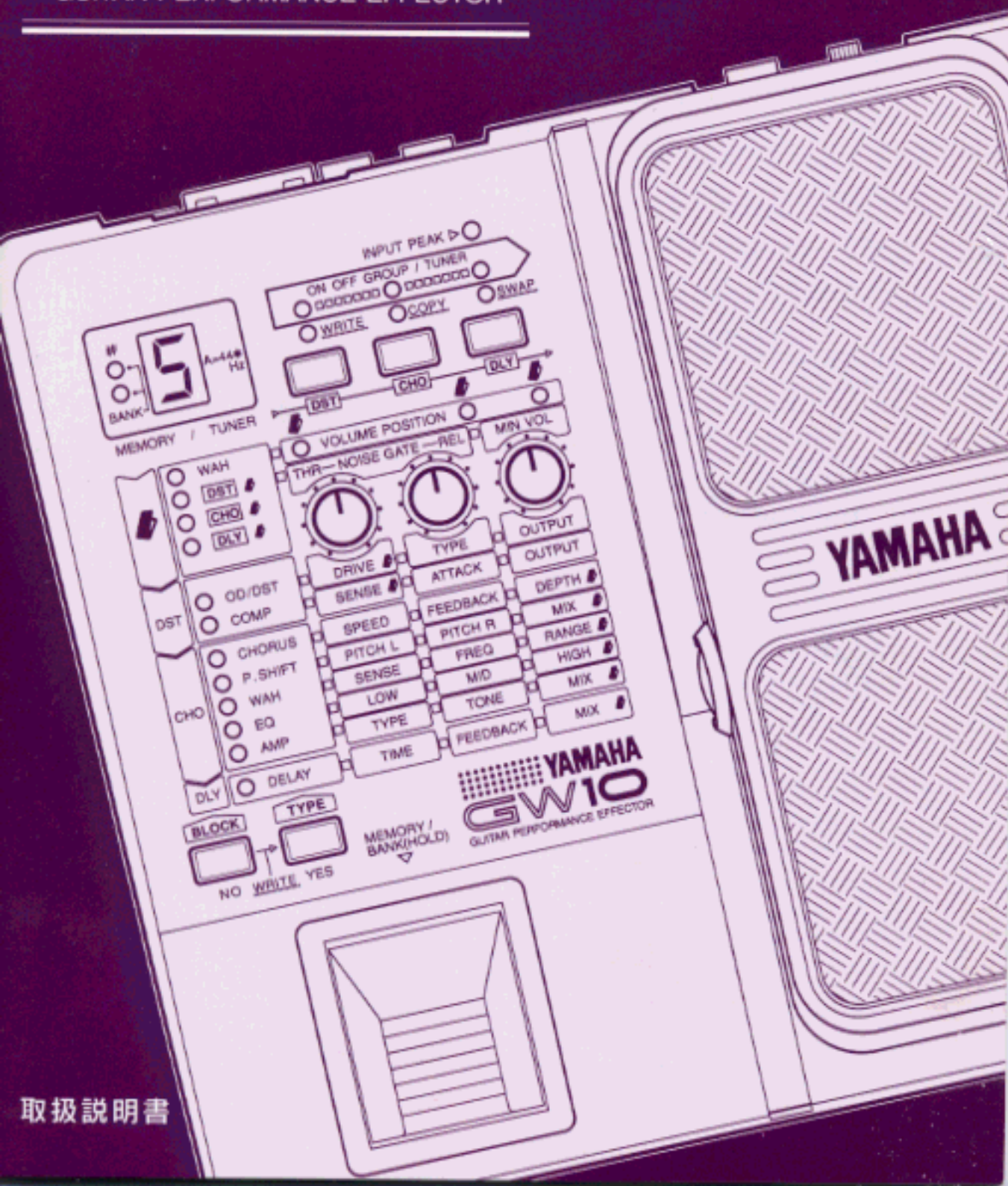
YAMAHA

GW10

GUITAR PERFORMANCE EFFECTOR



取扱説明書

このたびは、
ヤマハ・ギターパフォーマンスエフェクターGW10を
お買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

GW10は、弊社が長年にわたって培ってきたノウハウと最新の
電子テクノロジーの粋を集めて完成させたエフェクターです。
GW10のバラエティあふれる機能を駆使して演奏をお楽しみいた
だくために、是非この取扱説明書をご活用いただきますよう
ご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も不明な点が生じた場合に備えて、
大切に保管いただきますようお願い申し上げます。



GW10の特長

●世界初のペダル一体型マルチエフェクター

GW10は、マルチエフェクターと多機能フットペダルとを結合させた、世界初のペダル一体型マルチエフェクターです。
従来のマルチエフェクター ＋ 外付けペダルの機能の範囲を大きく越えた高い機能性を誇ります。

●精鋭のエフェクター群

音色、パラメーター、他のエフェクターとのコンビネーションなどを追求してビルドアップした、自信のエフェクターを装備しました。

●マルチエフェクトプログラム

DST, CHO, DLYの3つのブロックに振り分けられた13種類のエフェクターに、ノイズゲート、多機能ペダルを組み合わせてエフェクトプログラムを作成することができます。
これらのエフェクトプログラムは、20のメモリーに保存でき、フットスイッチやタイプスイッチで呼び出して使うことができます。

●多機能フットペダル

接続位置を自由に選べるボリュームペダルとして使用できます。
また、ワウペダルとして、ディストーションのドライブ、コーラスのデプス、ディレイのミックスなどエフェクトパラメーターのコントロールペダルとして、多機能に使えるフットペダルを装備しました。
さらに、ペダルスイッチによる、エフェクトグループのON/OFFも可能です。

●直感的な音作りを可能にするツマミ型のコントローラー

GW10のエフェクトはすべてデジタル処理されますが、パネルにはアナログ感覚で使えるツマミを採用しました。
ツマミ型のコントローラーの採用により、イメージするサウンドに瞬時に変更でき、視覚的にもわかりやすいエフェクターです。

●オートクロマティックチューナーを内蔵

入力されたピッチを自動判定し、その音名と正確なピッチからのズレを表示します。チューニングピッチもA=440～445Hzの範囲で選択できます。
わかりやすい表示と簡単な操作により、ライブステージでもスピーディなチューニングを約束します。

●コンパクトで軽量なボディ

機能を満載しながら、229mm×213mm×69mmのコンパクトサイズ。
重量も2.2kgと、持ち運びもラクラクです。
さらに一体設計により、ペダルとエフェクター間の接続のトラブルもありません。

もくじ

ページ

GW10の特長 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1
ご使用上の注意・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4
GW10のしくみ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
接続のしかた ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
セッティング ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10

エフェクトモード 12

エフェクトモードでの各部の名称と機能 ・・・・・・・・・・・・・ 12
メモリーの構成 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
エフェクトプログラムの選び方 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 15
プリセットプログラム一覧 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16
エフェクトプログラムのエディット・・・・・・・・・・・・・・・・・ 17
エディットできる項目・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 18
各エフェクトの解説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21
DST（ディストーション）ブロック・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21
OD/DST・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21
COMP・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
CHO（コーラス）ブロック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
CHORUS ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
P.SHIFT・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23
WAH ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23
EQ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24
AMP・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24
DLY（ディレイ）ブロック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 25
DELAY ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 25
ノイズゲート（NOISE GATE） ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 25
ペダルの機能・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 26
WAH ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 26
DST ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 26
CHO・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 27
DLY・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 27
ボリュームペダル（VOLUME POSITION） ・・・・・・・・・・・・・ 27
ペダルスイッチ機能の有効／無効・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 28
メモリー（エフェクトプログラム）のイニシャライズ ・・・・・・ 29

ページ

エフェクトジョブモード 30

エフェクトジョブモードでの各部の名称と機能 ・・・・・・・・・ 30
エフェクトジョブモードでできること・・・・・・・・・・・・・・・ 31
エフェクトジョブモードへの入り方・・・・・・・・・・・・・・・・ 32
エフェクトモードへの戻り方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 32
エフェクトジョブの実行手順・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 32
書き込み（WRITE）..... 32
コピー（COPY）..... 34
入れ換え（SWAP）..... 35

チューナーモード 36

チューナーモードでの各部の名称と機能 ・・・・・・・・・・・・・ 36
チューナーモードへの入り方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 37
エフェクトモードへの戻り方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 37
チューニングピッチの設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 38
チューニングの手順・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 38

仕様 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 40
故障かな？と思ったら・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 41
プリセットプログラム・パラメーターリスト ・・・・・・・・・・・・ 42
ブランクチャート ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 46
索引 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 47
サービスについて ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 48

ご使用上の注意

GW10の高機能を維持し、ご使用いただくために、以下の注意を守り、大切にお取り扱いください。

設置場所について



次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでご注意ください。

- 窓際などの直射日光のあたる場所や、窓を閉め切った自動車内、暖房器具のそばなど極端に温度の高い場所
- 温度の特に低い場所
- 湿気やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

お取り扱いについて



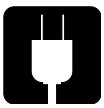
- スイッチや端子に、過度の圧力を加えないでください。
- コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- 移動するときは、接続コードをはずした状態で行なってください。
- フットペダル、フットスイッチ以外の場所を足で踏まないでください。
- フットペダルに指をはさまないよう、ご注意ください。また可動部（フットペダルの裏）に手を触れると、オイルが付着する場合があります。

外装のお手入れについて



お手入れは、乾いた布でカラぶきするか、汚れのひどいときは少し（微量）水で湿らせた布でふいてください。アルコールやシンナー類は、絶対に使用しないでください。

電源について



- GW10の電源には、必ず付属のヤマハ電源アダプターPA-3をご使用ください。PA-3以外の電源アダプターを使用すると、故障の原因になる場合があります。
- GW10は日本国内仕様です。AC100V, 50/60Hzでご使用ください。
- 長時間ご使用にならないときは、電源アダプターをコンセントからはずしてください。
- データバックアップ用の内蔵リチウム電池が消耗した場合（電源ON時にLEDディスプレイに"ﾚ"→"o"を3回表示します）は、ヤマハ特約店、もしくは巻末の弊社電気音響製品サービス拠点に電池交換をお申し出ください。

接続について



- 接続は、必ずすべての機器の電源を切った状態で行なってください。
- 電源のON/OFFは、接続するすべての機器のボリュームを"0"にしてから行なってください。
- 接続コードの着脱は、必ずプラグを持って行なってください。

他の電気機器への影響



GW10はデジタル回路を多く使用しているため、近くのテレビやラジオに雑音などが生じることがあります。この場合は十分に距離を離してお使いください。

改造について



GW10を改造したり、内部を開けたりすることは、事故や故障につながりますので絶対におやめください。改造された後の保証はいたしかねます。

落雷に対する注意



落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントから電源アダプターを抜いてください。

保証書の手続き



お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを取ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも修理の費用をいただく場合がありますので、充分ご注意ください。

保管



取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

音楽を楽しむエチケット



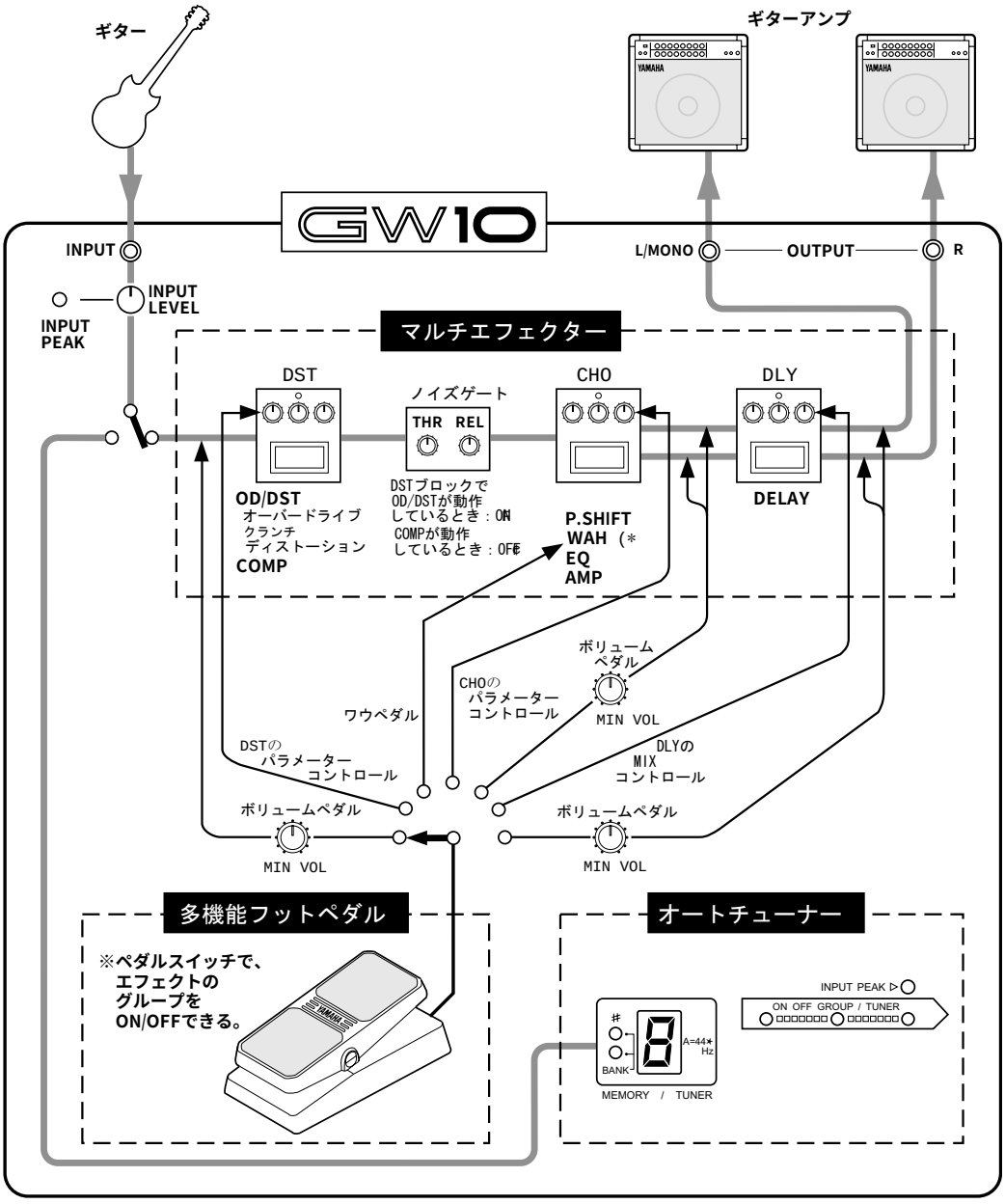
これは日本電子機械工業会"音のエチケット"キャンペーンのロゴマークです。

楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。
静かな夜間は小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのもひとつの方法です。
ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

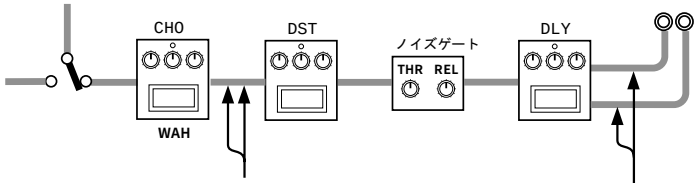
GW10のしくみ

GW10の構成

GW10は、下図のように、マルチエフェクター、多機能フットペダル、オートチューナーの3つのユニットで構成されています。



※ CHOブロックでWAHを選んでいて、DSTのOD/DSTが選ばれている場合、以下の接続になります。



マルチエフェクター

DST（ディストーション）ブロック
：オーバードライブ／クランチ／ディストーション、コンプレッサーの4種類のエフェクトを内蔵した3コントローラーのエフェクターです。

CHO（コーラス）ブロック
：ステレオコーラス（フィードバック付）、ステレオピッチシフター、ワウ（タッチワウ／ペダルワウ）、3バンドイコライザー、アンプシミュレーター（3タイプ）の8種類のエフェクトを内蔵した3コントローラーのエフェクターです。

DLY（ディレイ）ブロック
：3コントローラーのディレイ（ステレオダブラー付）です。

ノイズゲート：DSTブロックでOD/DSTのかかった音は、ノイズゲートに入り雑音が除去されます。

●エフェクトブロックとエフェクトタイプ

BLOCK	TYPE	コントローラー		
				
DST	OD/DST （オーバードライブ／クランチ／ディストーション）	DRIVE	TYPE	OUTPUT
	COMP （コンプレッサー）	SENSE	ATTACK	OUTPUT
CHO	CHORUS （コーラス）	SPEED	FEEDBACK	DEPTH
	P.SHIFT （ピッチシフト）	PITCH L	PITCH R	MIX
	WAH （ワウ）	SENSE	FREQ	RANGE
	EQ （イコライザー）	LOW	MID	HIGH
	AMP （アンプシミュレーター）	TYPE	TONE	MIX
DLY	DELAY （ディレイ）	TIME	FEEDBACK	MIX

多機能フットペダル

このフットペダルは、次の3つの機能に使用します。

ボリュームペダル

ボリュームの効く位置を3ポイントから選ぶことができます。
また、ペダルを踏み込まない状態の時のボリューム（MIN VOL）設定ができます。

ワウペダル

CHOのWAHエフェクトの変化をペダルでコントロールすることができます。

パラメーターをコントロールする

エフェクトの中の1つのパラメーター*を、ペダルでコントロールすることができます。
演奏中に、エフェクトの効き具合をリアルタイムに調節できます。

*パラメーター：エフェクトを構成する要素のこと。パラメーターを変更することによって、エフェクトの効き具合や音の特徴を変えることができる。

**フットペダルには深く踏み込んでON/OFFするスイッチが付いています。
このスイッチにより、DST, CHO, DLYのエフェクトを1つまたは複数同時にON/OFFすることができます。（エフェクトグループON/OFF機能 →18ページ）**

**GW10の最大の特長は、これらのマルチエフェクターと多機能ペダルの組み合わせや設定を、すべて1つのエフェクトプログラムとしてメモリーできることです。
そのエフェクトプログラムも最大20種類までメモリーでき、フットスイッチで自由に選んで使うことができます。**

オートチューナー

入力されたギター音の音名とピッチのズレ具合を表示します。
チューニングピッチは、A=440～445Hzの範囲で1Hzステップごとに設定できます。

モードについて

**この項では、実際に使うときの内部的なしくみを説明します。
GW10には、その機能ごとに以下の3つのモードがあります。**

● エフェクトモード（→12ページ）

このモードでGW10のエフェクター部の操作を行ないます。
3つのエフェクターのON/OFFや、各パラメーターの変更をエフェクトプログラムを選んで行ないます。
※ 電源を入れると、このモードになります。

● エフェクトジョブモード（→30ページ）

エフェクトモードにおいてエディットして作ったオリジナルのエフェクトプログラムをメモリーに書き込んだり、メモリー間でのコピーや入れ換えといった操作（ジョブ）を行なうモードです。

● チューナーモード（→36ページ）

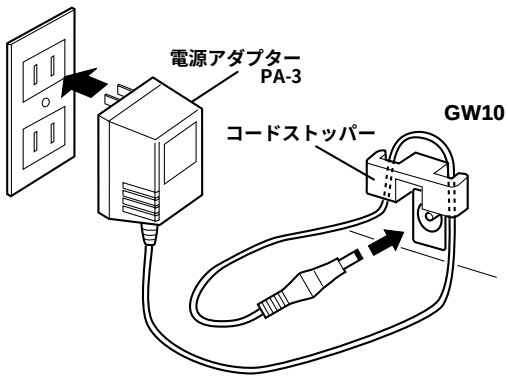
内蔵のオートクロマチックチューナーを使用するときのモードです。

接続のしかた

接続は、GW10、ギターアンプともに、電源をOFFにした状態で行なってください。

1. 電源アダプターを接続します。

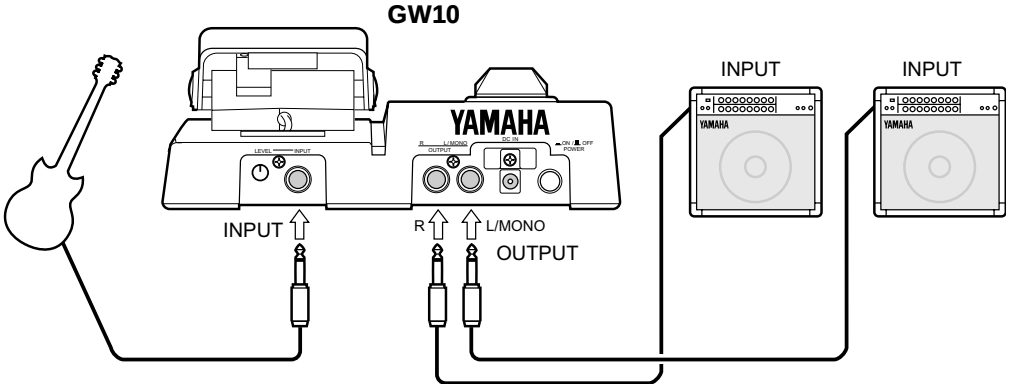
アダプタープラグの抜けによるトラブルをさけるために、コードをコードストッパーに巻き付けてください。



2. ギターとギターアンプをGW10に接続します。

ギターとGW10のINPUT端子、GW10のOUTPUT端子とギターアンプとを接続します。

※ ギターアンプ1台だけを使用する場合は、OUTPUT端子のL/MONO側端子に接続してください。（R側端子には何も接続しないでください。）

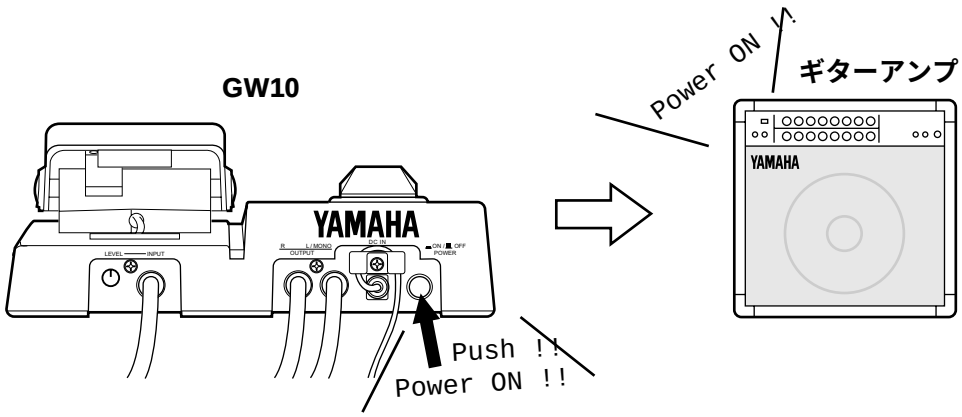


GW10のコーラス、ピッチシフター、ディレイエフェクトは、すべてステレオ仕様になっています。GW10の効果をフルに発揮させるために、ステレオ（ギターアンプ2台）でのご使用をお勧めします。

セッティング

1. 電源を入れる順序

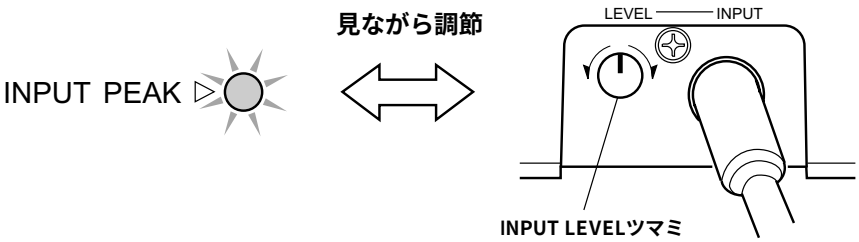
ギターアンプのボリューム（INPUT LEVEL, MASTER VOLUMEとも）を0 (Min.)にしてから、GW10→ギターアンプの順序で電源をONにします。



2. GW10の入力レベルの設定

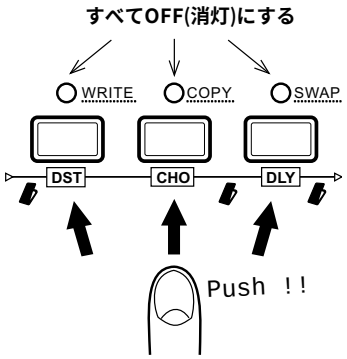
まずギターのボリュームを上げます。

次に、ギターを強く弾いた時にINPUT PEAKのインディケーターが一瞬点灯するように、INPUT LEVELツマミを調節します。インディケーターが点灯しつづけると、音がひずんでしまいます（入力オーバーです）。



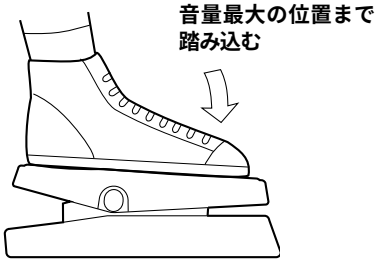
ポイント この設定が適正でないと、クリーンなサウンドが欲しいときでもひずんでしまったり、ノイズが目立つようになります。

3. GW10のD,H,Lスイッチをすべて OFF (インディケーターが消灯)にします。



4. ギターアンプのボリューム調整

フットペダルを音量最大の位置まで踏み込みます。
（ペダルスイッチ*は入れないでください。）
ギターアンプのボリュームを少しずつ上げて、ギターを弾いてみてください。



これでセッティングは完了です。

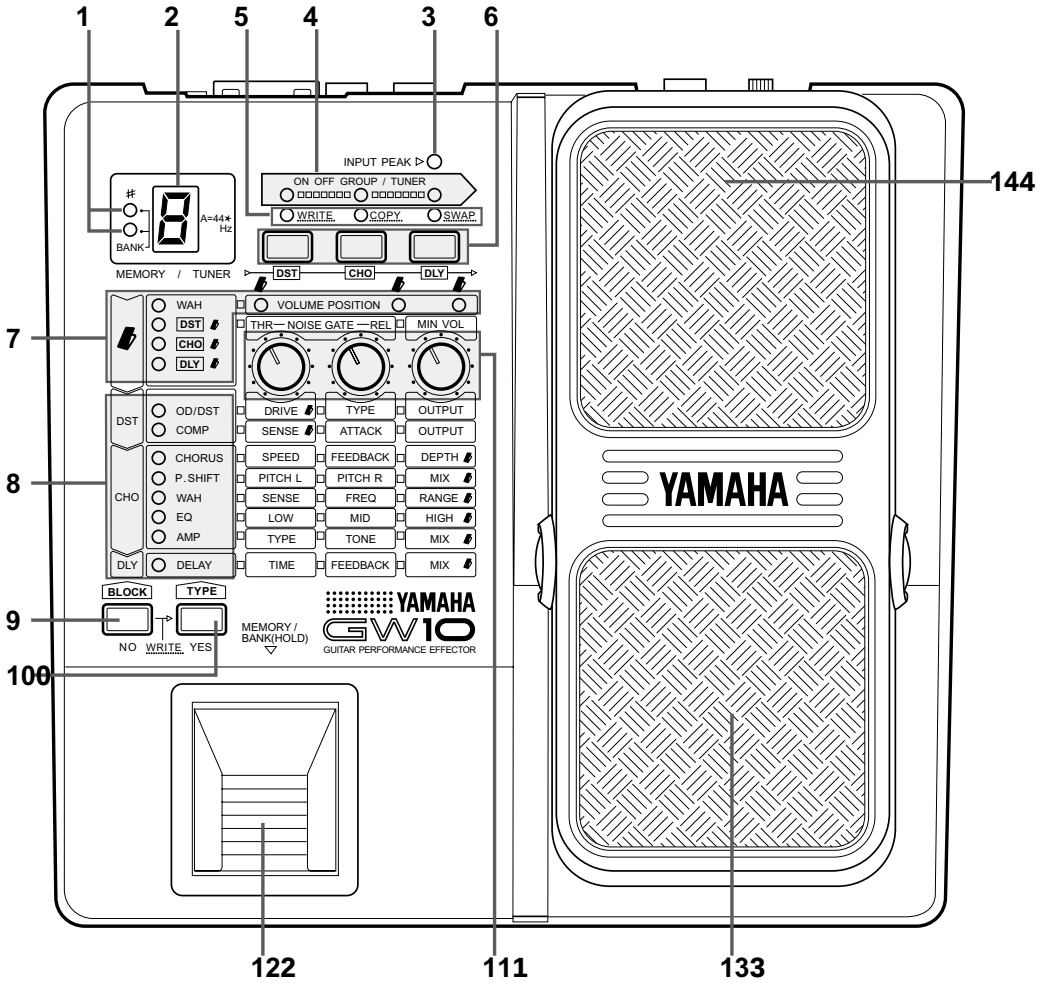
* ペダルスイッチ：音量最大位置よりさらに強く踏み込むと、スイッチ機能が働きます。

現在GW10は、エフェクトモードになっています。次ページからの手順に従って、エフェクトプログラムを実際に使ってみましょう。

※ エフェクトジョブモードで操作をしたい場合は、30ページをご覧ください。
※ チューナーモードで操作をしたい場合は、36ページをご覧ください。

エフェクトモード

エフェクトモードでの各部の名称と機能



1 BANKインディケーター 2 LEDディスプレイ

BANKインディケーターでバンクナンバーを、LEDディスプレイでメモリーナンバーを表示します。（→15ページ）

3 入力インディケーター（INPUT PEAK）

入力信号のレベルを表示します。最も強く弾いた時に一瞬点灯するように、INPUT LEVELツマミを調整します。（→10ページ）

4 エフェクトON/OFFグループインディケーター

各エフェクトブロックが、ON/OFFグループに入っている（点灯）かどうかを表示します。（→18ページ）

ペダルスイッチ **14** **4**踏み込むことにより、点灯しているブロックのエフェクトをON/OFFします。

5 エフェクトON/OFF インディケーター

各エフェクトブロックのON（点灯）/OFF（消灯）の状態を表示します。（→18ページ）

6 エフェクトON/OFFスイッチ

各エフェクトブロックのON/OFFおよびエフェクトON/OFFグループを設定します。（→18ページ）

7 ペダルタイプランプ

フットペダルが選択されている機能（コントロールするパラメーター）やボリュームペダルの位置を表示します。（→20, 26ページ）

8 エフェクトタイプランプ

DSTブロック、CHOブロック、DLYブロックのそれぞれのエフェクトタイプを表示します。現在、設定されているタイプのランプが点灯または点滅します。（→19ページ）

9 ロックスイッチ（BLOCK ）

エフェクトモードでブロックを選択するスイッチです。選択されたブロックのランプ（**7** または **8** ）が点滅します。（→19ページ）
エフェクトモードでこのスイッチを押し続けると、チューナーモードに移ります。（→36ページ）

10 タイプスイッチ（TYPE）

選択したブロックの中で、タイプを選択するスイッチです。
選択したタイプのパラメーターは、パラメーター設定ツマミ **11** で変更できます。
いずれのブロックも選択されていない（どのランプも点滅していない）場合は、このボタンを押してメモリーナンバーを変更することができます。この場合、1回押すごとにメモリーナンバーが1つずつ増えます。（→15ページ）

11 パラメーター設定ツマミ

各パラメーターの設定を行ないます。（→19ページ）

12 フットスイッチ

メモリーナンバーやバンクナンバーを選択します。
1回踏むごとにメモリーナンバーが1つずつ増えます。
踏み続けるとバンクナンバーが1つずつ増えます。（→15ページ）

13 フットペダル

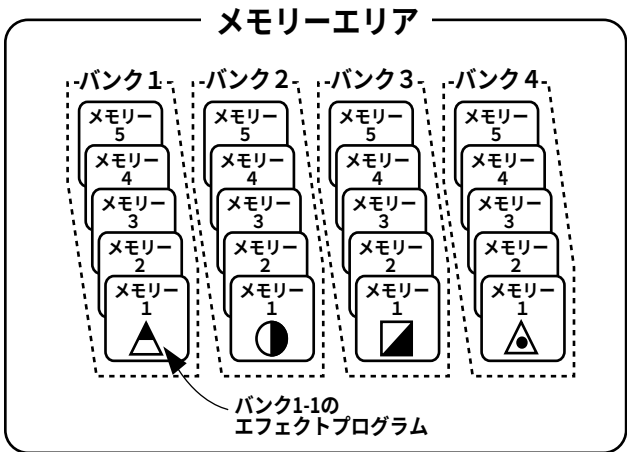
ペダルブロックで選択されているパラメーターまたはボリュームをコントロールします。（→20, 26ページ）

14 ペダルスイッチ

つま先側を下側いっぱいに踏み、さらに強く踏み込むと設定されているエフェクト（エフェクトON/OFFグループ）がON/OFFできます。（→18ページ）
また、エフェクトモードで踏み続けるとチューナーモードに入ることができます。（→36ページ）
このスイッチ機能を無効にすることもできます。（→28ページ）

メモリーの構成

**20個のエフェクトプログラムは、メモリーエリアに保存されています。
メモリーエリアは、4つのバンク（1〜4）に分かれていて、それぞれのバンクには
5つのメモリー（1〜5）があります。**

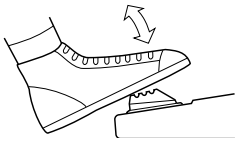


**この取扱説明書では、バンク1の中のメモリーナンバー1のエフェクト
プログラムのことをバンク1-1のエフェクトプログラムと、表記します。**

エフェクトプログラムの選び方

バンクナンバーとメモリーナンバーを選択すると、自動的にそのエフェクトプログラムが呼び出されます。
バンクナンバーとメモリーナンバーを指定するには、以下の2つの方法があります。

●フットスイッチによる選択



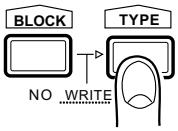
バンクナンバーの選択

- フットスイッチを踏み続けると、バンクナンバーが1 → 2 → 3 → 4 →1･･･と切り換わります。（バンクナンバーはBANKインディケーターで表示されます。）下図参照
- 希望するバンクのところで足を離します。

メモリーナンバーの選択

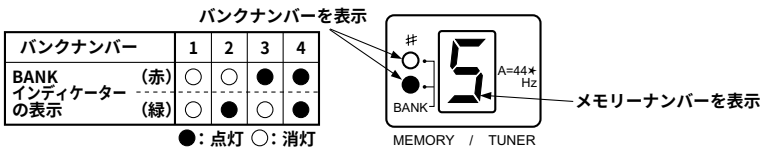
フットスイッチを1回踏むごとに、メモリーナンバーが同バンク内で 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 1･･･と切り換わります。

●タイプスイッチによる選択



Bを何回か押してどのランプも点滅しない状態にします。（→19ページ）
Tを1回押すごとにメモリーナンバーが1つずつ増え、メモリーナンバーが5まで進むと次のバンクの1に切り換わります。バンク4ー5まで進むと次はバンク1ー1に切り換わります。→ 1ー1 → 1ー2 ･･･ → 1ー5 → 2ー1 ･･･ 4ー5

バンクナンバーはBANKインディケーターに、メモリーナンバーはLEDディスプレイに表示されます。



バンクナンバー	1	2	3	4
BANK インディケーターの表示 (赤)	○	○	●	●
BANK インディケーターの表示 (緑)	○	●	○	●

●：点灯 ○：消灯

バンクNO	1					2				
メモリーNO	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
表示	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

バンクNO	3					4				
メモリーNO	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
表示	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

※ 工場出荷の際、各メモリーにはあらかじめプログラムされたエフェクトが入っています。各エフェクトプログラムについては、『プリセットプログラム一覧』（→16ページ）および『プリセットプログラム・パラメーターリスト』（→42ページ）をご覧ください。

※ メモリー（エフェクトプログラム）の内容を書き換えたり、メモリーの順番を並べ変えたりすることもできます。（→30ページ）

※ バンクとメモリーを選んで、そのメモリーの内容を消してプリセットプログラムの内容に戻すこと（イニシャライズ）もできます。（→29ページ）

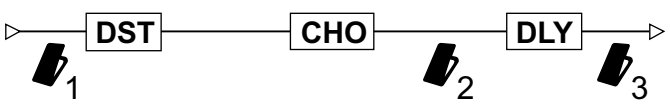
プリセットプログラム一覧

※ 各プログラムの詳しい設定は、『プリセットプログラム・パラメーターリスト』（42ページ～）をご覧ください。

プログラムNo.		エフェクト構成			ペダル機能*2	コ メ ン ト
バンク	メモリー	DST *1 ブロック	CHO ブロック	DLY ブロック		
1	1	OD/DST DST-Hi	P.SHIFT	DELAY	Vol. 3	ピッキング感のよいディストーション。バッキングからソロまでカバー。
	2	OD/DST DST-Hi	WAH	DELAY	WAH	ディストーションとペダルワウのコンビネーション。
	3	OD/DST OD-Hi	AMP コンボ	DELAY	Vol. 3	渇いたアメリカンロックサウンド。ディレイをバイパスすればバッキングもOK。
	4	OD/DST CR-Mi	P.SHIFT	DELAY	Vol. 3	LA.STUDIO系のジャンルを選ばないクランチサウンド。
	5	COMP	P.SHIFT	DELAY	CHO P.SHIFT-MIX	変調感のないコーラスサウンド。アルペジオに最適。
2	1	OD/DST DST-Hi	EQ	DELAY	Vol. 3	強力なボトムのブリティッシュロック系サウンド。
	2	OD/DST DST-Hi	P.SHIFT	DELAY	CHO P.SHIFT-MIX	プログレサウンドをイマふうにアレンジ。ハーフペダルでの使用がグッド。
	3	OD/DST OD-Hi	AMP スタック	DELAY	Vol. 2	リズムアンドブルース系の箱鳴りオーバードライブ。
	4	COMP	AMP コンボ	DELAY	Vol. 2	シングルピックアップでのカッティング、バッキングに最適。
	5	COMP	CHORUS	DELAY	Vol. 2	アルペジオ、ソロなど多用途に使えるフランジングサウンド。
3	1	OD/DST DST-Hi	AMP コンボ	DELAY	Vol. 2	エッジの効いたディストーション。ハードなソロに最適。
	2	OD/DST DST-Mi	CHORUS	DELAY	CHO CHORUS-DEPTH	コーラス感をペダルで可変し、厚みのあるディストーションを。
	3	OD/DST OD-Lo	AMP チューブ	DELAY	Vol. 3	リッチなロックンロールサウンド。色々なジャンルに対応可能。
	4	COMP	AMP コンボ	DELAY	Vol. 2	トラディショナルなジャズサウンド。幅広く活用可能。
	5	COMP	CHORUS	DELAY	Vol. 2	広がり感のあるコーラスサウンド。幅広く活用可能。
4	1	OD/DST OD-Hi	P.SHIFT	DELAY	Vol. 2	オクターブ下をプラスして、厚く太い音をクリエイト。
	2	OD/DST CR-Lo	AMP スタック	DELAY	Vol. 2	味のあるピッキングニュアンスを大事にするクランチサウンド。
	3	OD/DST OD-Mi	EQ	DELAY	Vol. 3	ブルージーなサウンドからフュージョンまで応用できるオーバードライブ。
	4	OD/DST CR-Hi	P.SHIFT	DELAY	DST OD/DST-DRIVE	ディストーションをペダルで可変して、アバンギャルドなサウンドを。
	5	COMP	WAH	DELAY	Vol. 3	ピッキングの強弱によりニュアンスの変わるワウ。シングルピックアップでのカッティング向き。

***1 : DST = ディストーション, CR = クランチ, OD = オーバードライブ（→21ページ参照）**

***2 : Vol.はボリュームペダルを、1～3の数字は接続位置（下図）を意味します。**



エフェクトプログラムのエディット

気に入ったエフェクトプログラムを選んで実際に使うとき、『もっとディストーションの効きを強力にしたい』とか『曲のテンポにディレイのタイミングを合わせたい』などということがあるはずです。

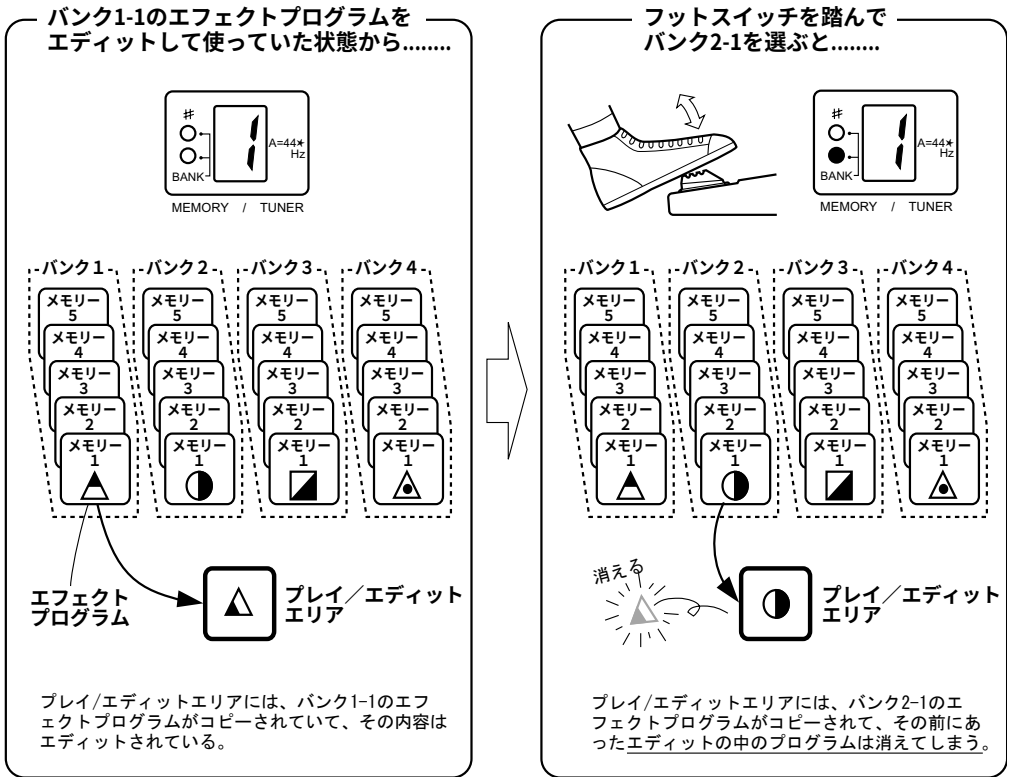
GW10では、コンパクトエフェクターのような感覚でツマミを回して、気軽にプログラムをエディット（編集）することができます。さらに、現在使用しているエフェクトのタイプやペダルの機能なども自由に変更することができます。

こうして内容を変更したプログラムは、32ページの書き込み（WRITE)操作によってメモリーに保存することができます。書き込み操作をせずに別のプログラムを呼び出すと、エディットした内容は保存されず、新たに呼び出した内容に変わります。

メモリーのしくみ

前記の方法（15ページ：“ エフェクトプログラムの選び方 ”）でエフェクトプログラムを選ぶと、メモリーからプレイ／エディットエリアという名の作業場へコピーされます。すると、その前にプレイ／エディットエリアに入っていたエフェクトプログラムは、消えてしまいます。パラメーターの変更やペダルの設定などは、このプレイ／エディットエリアにあるエフェクトプログラムに対して行ないますので、内容を変更したエフェクトプログラムを保存したい場合は、バンク1−1〜4−5のいずれかへ書き込み（WRITE）する必要があります。→『エフェクトジョブモード：書き込み（WRITE）』（32ページ）

例）エディット中の内容を保存しないでバンク2-1のエフェクトを選ぶと.....



エディットできる項目

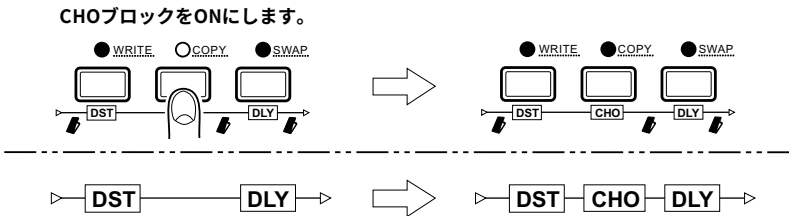
それぞれのエフェクトプログラムは、以下の項目についてエディットすることができます。

1 各エフェクトブロックのON/OFF設定
2 エフェクトON/OFFグループの設定
3 各エフェクトブロックのタイプの設定とそのパラメーターの設定
4 フットペダルの機能の設定
5 ノイズゲートの設定

1 各エフェクトブロックのON/OFF設定

【内容】DST, CHO, DLYの3つのエフェクトブロックそれぞれにON/OFF設定ができます。

【操作】希望するエフェクトブロックのスイッチをON/OFFします。
各ブロックボタンの上のインディケーターは、各ブロックのON（点灯）/OFF（消灯）状態を表します。

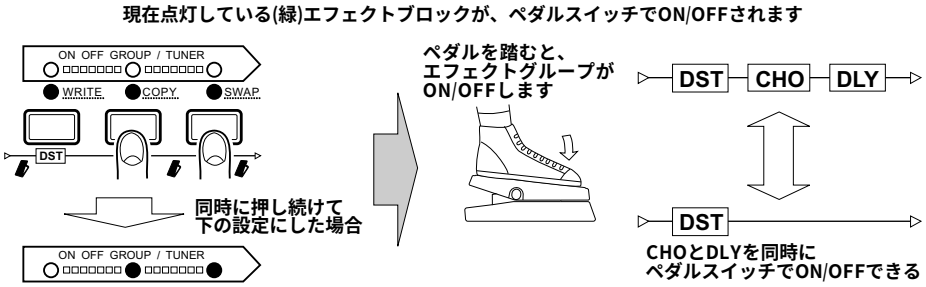


2 エフェクトON/OFFグループの設定

【内容】エフェクトブロックの中の1つあるいは2つ、3つをまとめて（グループにして）、ペダルスイッチでON/OFFします。

【操作】ペダルスイッチでON/OFFしたいエフェクトブロックのスイッチ（1つあるいは2つ、3つ）を、緑のインディケーターが点灯するまで同時に押し続けます。
現在点灯している（緑）エフェクトブロックは、ペダルスイッチで同時にON/OFFできます（ON/OFFグループ）。

※ ペダルスイッチでON/OFFする際、赤のインディケーターが点灯／消灯するまで、確実に踏み込んでください。



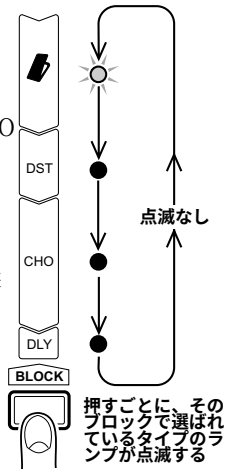
3 各エフェクトブロックのタイプとそのパラメーターの設定

【内容】DST, CHO, DLYの各エフェクトブロックで、どのタイプのエフェクトを使用するかを、設定します。さらに、それらのエフェクトのパラメーターを自由に設定することができます。

【操作】1. エディットしたいエフェクトブロックのタイプランプが点滅するまで、[BLOCK]を繰り返し押します。
[BLOCK]を押すごとに、ペダルブロック→DSTブロック→CHOブロック→DLYブロックの順にランプが点滅した後、どのランプも点滅しない状態を1回はさんで、またペダルブロック→DSTブロック･･･と続きます。

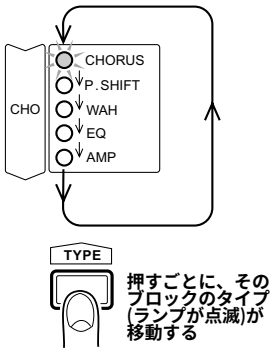
※ どのランプも点滅しない状態にすると、[TYPE]でメモリーを選択することができます。
ペダルタイプについては、次のページで説明します。

※ Bを押し続けていると、チューナーモードに入ってしまいます。その場合は、もう一度[BLOCK]を押してください。



2. 現在選択されているエフェクトブロック内の、別のエフェクトタイプを使いたい場合は、[TYPE]を繰り返し押して、希望するエフェクトタイプに、ランプの点滅を移動します。

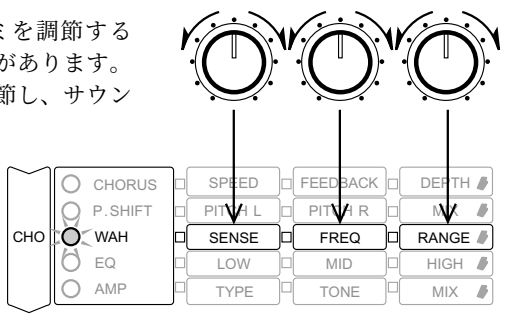
※ エフェクトタイプを変えてパラメーター設定ツマミを動かした後で元のエフェクトタイプに戻しても、元の音へは戻りません。ツマミが共用されているためです。



3. パラメーター設定ツマミは、ランプが点滅している場所のエフェクトタイプについて有効です。

21ページからの『各エフェクトタイプの解説』をご覧になり、実際にツマミを調節してサウンドを確認してください。

※ ギターの音を出しながらツマミを調節すると、わずかにノイズが出る場合があります。ギターの音を止めてツマミを調節し、サウンドを確認してください。



ランプが点滅している場所のエフェクトタイプについて有効

4 フットペダル機能の設定

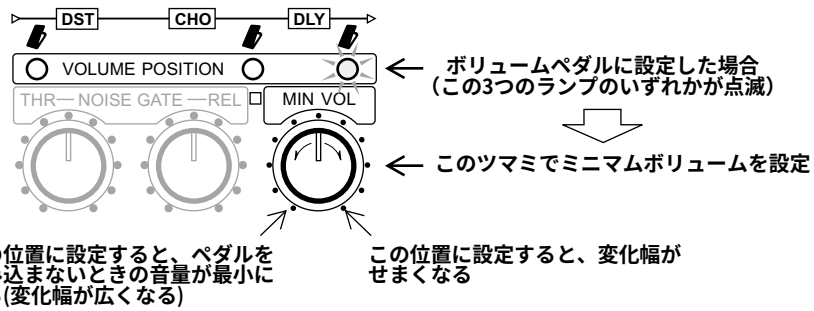
【内容】フットペダル機能を設定します。
機能の詳しい内容については、『ペダルの機能』（26ページ）をご覧ください。

【操作】1. ペダルブロックのいずれかのランプが点滅するまで、[BLOCK]を繰り返し押します。

2. [TYPE]を押して、設定したいペダルの機能または接続位置に、ランプの点滅を移動します。

3. ボリュームペダルに設定した場合（VOLUME POSITIONのランプが点滅）は、右端のパラメーター設定ツマミで、ミニマムボリューム*の設定を行ないます。

*ミニマムボリューム：
ボリュームペダルで、ペダルを全く踏まない状態での音量を設定します。ペダルを踏み込んだ状態でソロ時の音量を設定し、ペダルを全く踏み込まない状態でバッキング時の音量を設定しておけば、演奏中にスピーディーなボリュームコントロールが可能です。
また、ミニマムボリュームを"0"（左いっぱい）に設定しておけば、必要なときにペダルで、音を消すことができます。

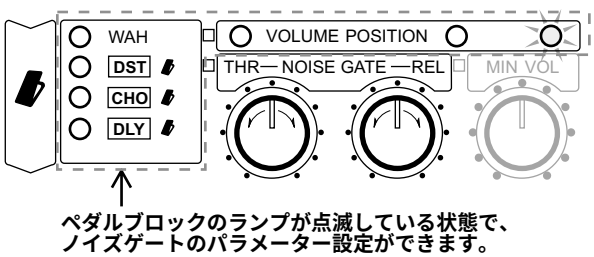


5 ノイズゲートの設定

【内容】ノイズゲートのTHR, RELパラメーターを設定します。
ノイズゲートは、DSTブロックのOD/DSTが動作している時：ON
COMPが動作している時：OFFします。

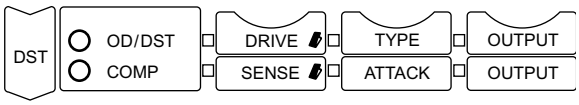
【操作】1. 現在点灯しているペダルタイプのランプが点滅するまで、[BLOCK]を繰り返し押します。

2. 左端のパラメーター設定ツマミでTHRレベル、中央のツマミでRELタイムの設定を行ないます。
各パラメーターの詳しい内容については、25ページのノイズゲートの解説をご覧ください。



各エフェクトの解説

DST（ディストーション）ブロック

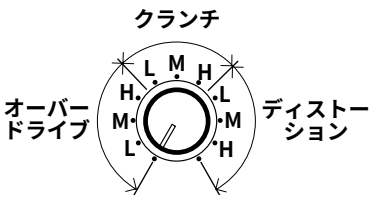


● OD/DST

オーバードライブ、クランチ、ディストーションといったひずみ系のエフェクトです。TYPEツマミを回すことによって、3タイプのひずみ（音色）を選ぶことができます。3タイプのひずみはそれぞれ、高／低域のバランスの異なる3つのバリエーション（L : Low, M : Mid, H : High）を持っています。

DRIVE　ひずみの深さを設定します。
右へ回すほど強力にひずみ、サステインも長くなります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→26ページ）

TYPE　ひずみのタイプを選択します。



オーバードライブ（L, M, H）
軽いひずみから、チューブアンプをフルドライブさせたような熱いひずみまで、ネバリのあるオーバードライブサウンドが得られます。

クランチ（L, M, H）
ピッキングやタッチのニュアンスを残したままでナチュラルにひずむクランチサウンドが得られます。

ディストーション（L, M, H）
強烈で重厚なハードディストーションサウンドが得られます。サステインも超ロング。

OUTPUT　DSTブロックの出力レベルを設定します。
右へ回すほどOD/DST ON時の音量が大きくなります。

ポイント　DSTブロックをON/OFFしたときに、音量差があまりないか、エフェクトON時にやや音が大きくなるように調整しましょう。

●COMP（コンプレッサー）

信号のレベルを揃えてピッキングのタッチのバラツキをなくしたり、大入力を抑え、小入力を持ち上げて、ひずませずにロングサステインを得ることができます。

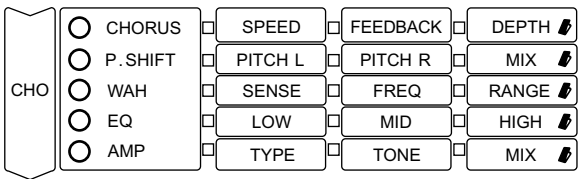
SENSE　コンプレッサーの効き具合いを設定します。
右へ回すほど音のレベルのバラツキが無くなります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→26ページ）

ATTACK　ピッキング時のアタックの強さを設定します。
右へ回すほどアタックが強調され、速いピッキングでも1音1音がはっきりしたサウンドになります。

OUTPUT　DSTブロックの出力レベルを設定します。
右へ回すほどコンプレッサーON時の音量が大きくなります。

ポイント　DSTブロックをON/OFFしたときに、音量差があまりないようOUTPUTを調整しましょう。

CHO（コーラス）ブロック



●CHORUS（コーラス）

拡がりのある豊かなステレオコーラスサウンドを作り出します。
FEEDBACKを上げるとフランジャーのような効果が得られます。

SPEED　コーラスのスピード（周期）を設定します。
右へ回すほどスピードが速くなります。
ツマミ位置最大で、スピードが急に速くなります。これ により特殊な効果が得られます。

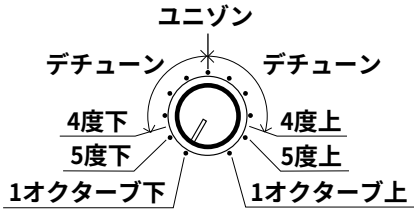
FEEDBACK　コーラスのかかった信号を、入力へ戻す量を設定します。
右へ回すほど音にウネリが出てきます。

DEPTH　コーラスの深さを設定します。
右へ回すほど効果が深くなります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→27ページ）

● P.SHIFT（ピッチシフター）

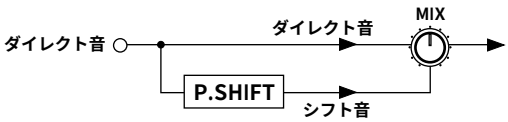
上下1オクターブの範囲で入力音のピッチを変えます。

PITCH L　左チャンネルのシフト量（音程）を設定します。
ツマミ位置によってシフト量が変わります。



PITCH R　右チャンネルの音程（シフト量）を設定します。
ツマミ位置の設定はPITCH Lと同様です。

MIX　ダイレクト音とピッチシフトのかかった音のミキシングバランスを設定します。
右へ回すほどシフト音の音量が大きくなります。
ツマミ位置センターでダイレクト音：シフト音＝50 : 50、
左いっぱいで100 : 0（シフト音は出ない）、
右いっぱいで0 : 100（シフト音のみ出る）となります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→27ページ）



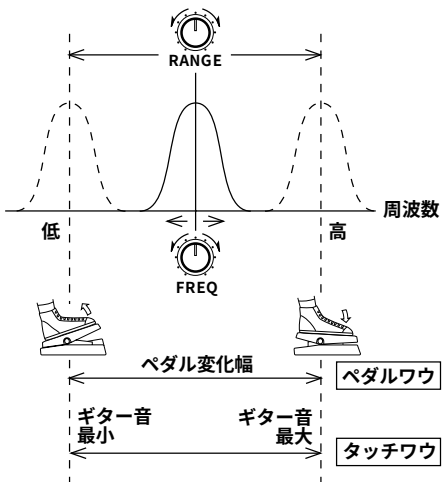
● WAH（ワウ）

演奏の強さ（ギター入力の大きさ）によってワウのかかり方が変わるタッチワウとペダルワウの設定ができます。（→26ページ）

SENSE　ギター入力によるタッチワウの効き具合いを設定します。右へ回すほど、小さなギター入力でもワウの変化幅いっぱいに振れます。
※ ペダルワウに設定しているとき、このツマミは無効になります。

FREQ　ワウの振れの中心周波数を設定します。
右へ回すほど中心周波数が高くなります。

RANGE　周波数軸上の振れ幅を設定します。
右へ回すほど、振れ幅（周波数の変化幅）が広くなります
※ このパラメーターはペダルでRANGEのコントロールができます。（→27ページ）



●EQ（イコライザー）

3バンドのイコライザーです。

LOW　低音域の音量を設定します。
右へ回すほど低音域が強調されます。ツマミ位置中央でフラットです。

MID　中音域の音量を設定します。
右へ回すほど中音域が強調されます。ツマミ位置中央でフラットです。

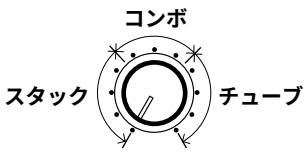
HIGH　高音域の音量を設定します。
右へ回すほど高音域が強調されます。ツマミ位置中央でフラットです。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→27ページ）

※ 3つのツマミをすべて最大位置にすると、音がひずむ場合があります。

●AMP（アンプシミュレーター）

TYPEツマミを回すことによって、3タイプのアンプサウンドを選ぶことができます。

TYPE　シミュレートするアンプのタイプを設定します。



スタック
　セパレートタイプの2段積み、3段積みアンプのサウンドです。

コンボ
　ワンボックスタイプのアンプのサウンドです。

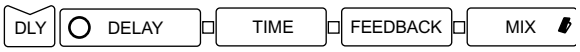
チューブ
　チューブ（真空管）式アンプのサウンドです。

TONE　トーンコントロールです。
ツマミ位置は、中央が標準セッティングです。
右へ回すほど高音域が強調されます。

MIX　ダイレクト音とシミュレート音のミキシングバランスを設定します。
ツマミ位置センターでダイレクト音：シミュレート音＝50：50、
左いっぱいで100：0、右いっぱいで0：100となります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→27ページ）

ポイント　ギターアンプを使用しないダイレクト録音の場合や家庭用オーディオシステムで演奏する場合は、右いっぱい（シミュレート音のみ）にMIXを設定することをお勧めします。
自分のギターアンプのキャラクターを変えて使いたい場合は、好みに合わせてMIXを調整します。

DLY（ディレイ）ブロック



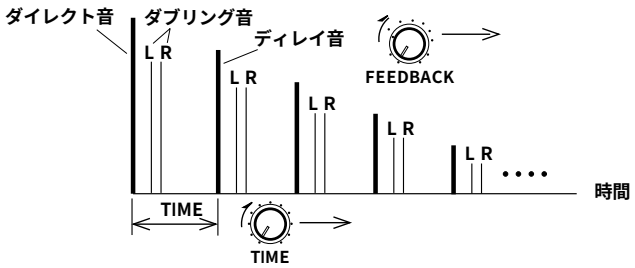
● DELAY

ディレイ効果をかけます。
ステレオダブリング（ショートディレイ）サウンドも得られます。

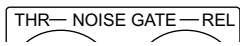
TIME　ディレイの繰り返す時間（ディレイタイム：5〜660msec）を設定します。
右へ回すほど時間が長くなります。

FEEDBACK　ディレイ音の繰り返し回数およびディレイ音のダブリング音量を設定します。
右へ回すほど繰り返しの回数が多くなり、ディレイ音のダブリングが大きくなります。
ツマミを左いっぱいの位置にすると、ロングディレイ音は出ずに、ダブリングのみとなります。

MIX　ダイレクト音に加えるディレイ音のミキシングレベルを設定します。
右へ回すほどディレイ音の音量が大きくなります。
※ このパラメーターはペダルでコントロールできます。（→27ページ）



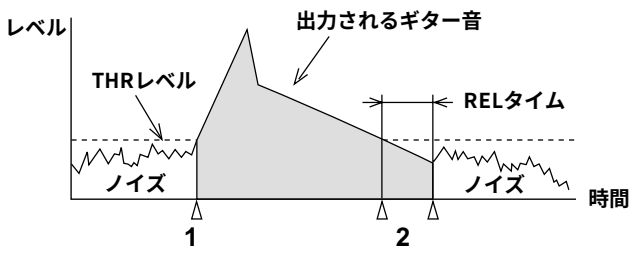
ノイズゲート(NOISE GATE)



DSTをかけた音に対し、設定したレベル（THR）以下の信号を遮断します。
ギターを弾いていない時のノイズやハムをカットすることができます。（→20ページ）

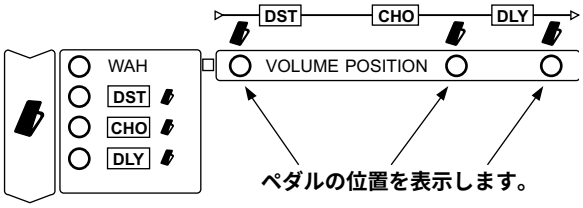
THR　ノイズゲートが効き始める（信号をカットする）レベルを設定します。
右へ回すほど高いレベルの信号でもカットします。
※ このレベルを高く設定しすぎると、ギターの音が途中で切れてしまったり、ギターのボリュームを下げて演奏した時に音が消えたりします。また低く設定し過ぎるとノイズが消えにくくなります。接続した機器のノイズに合わせて設定します。

REL　入力音量がTHRレベルの位置まで減衰してから、ノイズが遮断されるまでの時間を微調整します。
右へ回すほど長い時間をかけて徐々に遮断します。
※ギターの音が不自然に途切れてしまわないように、微調整します。



1 入力信号がTHRレベルに達するまで、信号を遮断（ノイズカット）します。
2 入力信号がTHRレベルより低くなったら、RELレベルの時間をかけて徐々に信号を遮断します。

ペダルの機能



● WAH

ペダルワウとして機能します。

ペダルワウとは、フットペダルを動かすことにより、ギターの入力音にワウワウという効果を付けるエフェクトです。ペダルを動かすことによって、CHOブロックのWAHのかかり方をコントロールすることができます。

※ この機能を使う場合は、エフェクトON/OFFスイッチのCHOをONにし、CHOブロックのタイプをWAHに設定しておきます。この2つの条件のどちらか一方でも満たされていない場合、ペダルはDLYブロック後位置のボリュームペダルとして機能（ペダル位置のランプも点灯）します。

※ ペダルワウは、CHOブロックのWAHで設定したFREQとRANGEのパラメーターに影響されます。

● DST

DST（ディストーション）ブロックのパラメーターをペダルでコントロールします。

エフェクトタイプにOD/DSTを選んでいる場合はDRIVEを、COMPを選んでいる場合はSENSEをコントロールします。
演奏中にパラメーター設定ツマミを回すのと同じ効果を、ペダルを動かすことで得ることができます。

※ この機能を使う場合は、エフェクトON/OFFスイッチのDSTをONにしておきます。OFFになっている場合、ペダルはDLYブロック後位置のボリュームペダルとして機能（ペダル位置のランプも点灯）します。

※ ペダルでコントロールされているパラメーターの、パラメーター設定ツマミを回しても効果は変わりません。

● CHO

CHO（コーラス）ブロックのパラメーターをペダルでコントロールします。

CHOブロックの中で選ばれるエフェクトタイプによって、コントロールするパラメーターが変わります。

エフェクトタイプ	CHORUS	P.SHIFT	WAH	EQ	AMP
パラメーター	DEPTH	MIX	RANGE	HIGH	MIX

演奏中にパラメーター設定ツマミを回すのと同じ効果を、ペダルを動かすことで得ることができます。

※ この機能を使う場合は、エフェクトON/OFFスイッチのCHOをONにしておきます。OFFになっている場合、ペダルはDLYブロック後位置のボリュームペダルとして機能（ペダル位置のランプも点灯）します。

※ ペダルでコントロールされているパラメーターの、パラメーター設定ツマミを回しても効果は変わりません。

● DLY

DLY（ディレイ）ブロックのMIXパラメーターをペダルでコントロールします。

演奏中にパラメーター設定ツマミを回すのと同じ効果を、ペダルを動かすことで得ることができます。

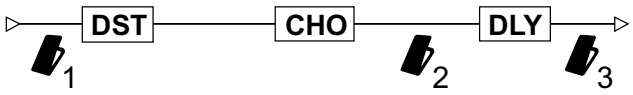
※ この機能を使う場合は、エフェクトON/OFFスイッチのDLYをONにしておきます。

※ OFFになっている場合、ペダルはDLYブロック後位置のボリュームペダルとして機能（ペダル位置のランプも点灯）します。この機能を選んだ場合、DELAYのMIXパラメーター設定ツマミを回しても効果は変わりません。

● ボリュームペダル（VOLUME POSITION）

音量をペダルでコントロールします。

ペダルを接続するポジションは3ヶ所から選べます。



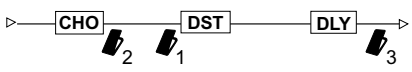
ポジション1（DSTの入力）：DSTブロックのひずみ感をペダルでコントロールできます。

ポジション2（CHOの出力）：弾いてすぐにペダルで音量を最小にすると、ディレイ音が残ります。

ポジション3（DLYの出力）：ペダルで音量を変化させると、ディレイ音も含めすべての出力が変化します。

ミニマムボリュームは、右端のパラメーター設定ツマミで設定します。

※ ＣＨＯブロックでＷＨＡ０を選んでいてＤＳＴのＯＤ/ＤＳＴが選ばれている場合は、



の順番に変わります。

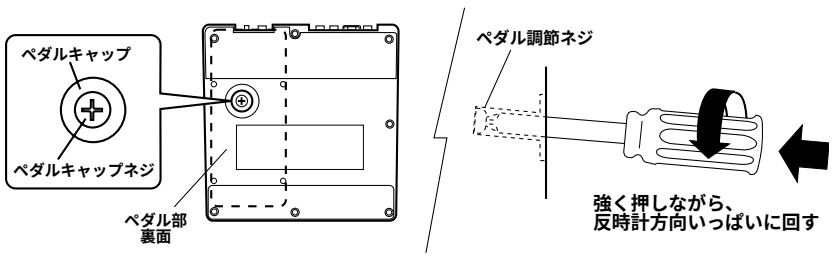
ペダルスイッチ機能の有効/無効

ペダルのスイッチ機能を無効にして、フットペダルだけの機能にします。
（エフェクトのグループON/OFF等のスイッチ機能が無効になります。）

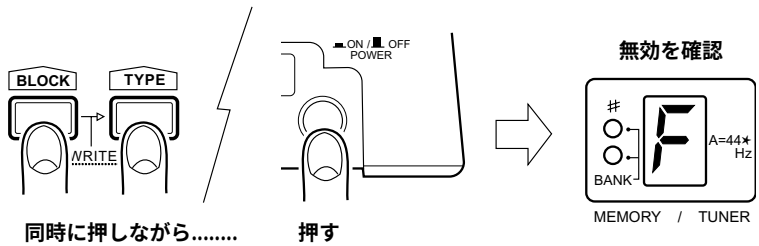
【ペダルスイッチ機能を無効にする手順】

1. 電源をOFFにします。
2. 本体底面（ペダル裏面）のペダルキャップを手で押しながら、ネジ頭が4mm位出るまで⊕ドライバーを使ってゆるめます。
3. ペダルキャップネジを引っ張って、ペダルキャップごと引き抜きます。
 ※ 中央のネジだけが外れてしまった場合は、ペダルキャップをマイナスドライバー等で引っ掛けて引き抜いてください。
4. ペダルキャップを外すと、穴の底面にペダル調節ネジが見えます。
 このネジを、⊕ドライバーを使って反時計方向いっぱいに回します。

 ⊕ドライバーはネジ頭のサイズに合ったもの（JIS #2）をお使いください。
 また、ネジを回す際は、強く押しながら回してください。（下図参照）
 サイズの異なるドライバーを使用したり、押す力が弱いと、ネジ山を壊す原因となります。



5. ペダルキャップを元の位置にはめ込んで、ペダルキャップネジを締めます。
6. [BLOCK]と[TYPE] を押しながら電源を入れ、ペダルスイッチ機能を無効にセットします。
 このとき、LEDディスプレイに“ F ”が表示されることを確認します。



 ※ “ ∩ ”が表示された場合は、一度電源を切り、もう一度[BLOCK]と[TYPE]を押しながら電源を入れてください。

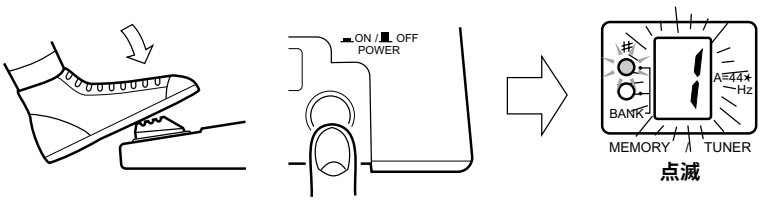
7. これでペダルスイッチの機能は無効になりました。
 ※ ペダルスイッチ機能を有効に戻したい場合は、一度電源を切り、ペダル調節ネジを時計方向いっぱいに回し、[BLOCK]と[TYPE]を押しながら電源を入れてください。このとき、LEDディスプレイに“ ∩ ”が表示されることを確認します。
 ※ ペダルスイッチ機能の有効／無効は、一度セットしておくと次にセットし直すまで記憶されます。（出荷時は、有効にセットされています。）
 ※ ペダルスイッチ機能を無効した場合にチューナーモードに入るには、[BLOCK]を押し続けます。

メモリー（エフェクトプログラム）のイニシャライズ

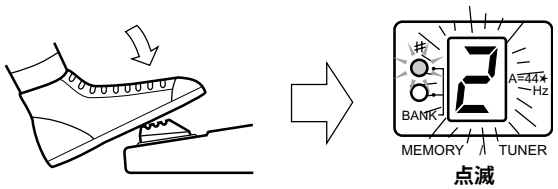
バンクとメモリーを選んで、そのメモリーの内容を消してプリセットプログラムの内容に戻すこと（イニシャライズ）ができます。　→プリセットプログラム一覧（16ページ）

1．フットスイッチを踏みながら電源を入れます。LEDディスプレイが点滅します。

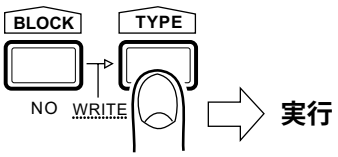
【イニシャライズの手順】



2．イニシャライズしたいメモリーの、バンクナンバーとメモリーナンバーを、フットスイッチを使って選びます。（→15ページ）



3．[TYPE] (YES)を押してイニシャライズを実行します。
（点灯しているすべてのランプ、インディケーターが2回点滅します。）
※ キャンセルする場合は [BLOCK](NO)を押します。エフェクトモードに戻ります。

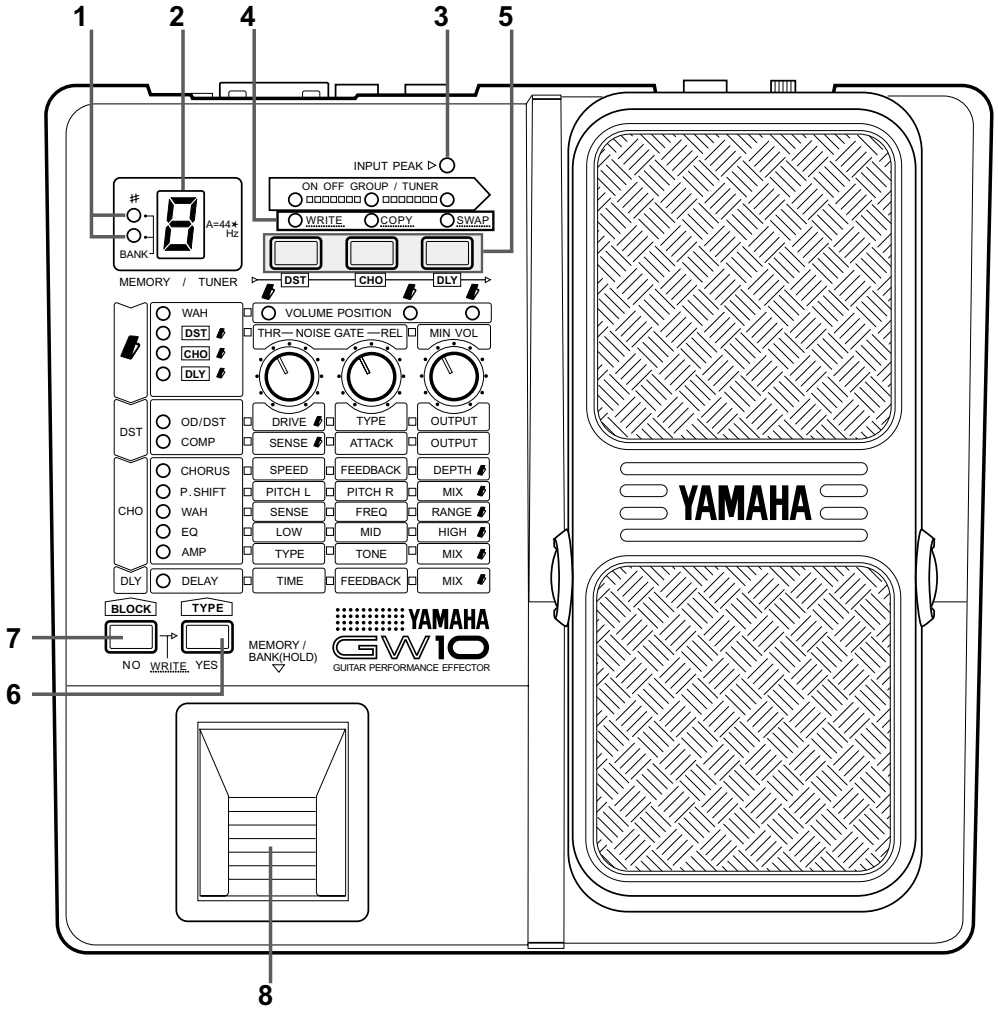


4．続けてイニシャライズする場合は、上記 2 と 3 の操作を繰り返します。

5．終了する場合は、[BLOCK]（NO）を押します。

エフェクトジョブモード

エフェクトジョブモードでの各部の名称と機能



1 BANKインディケーター 2 LEDディスプレイ

各ジョブの実行先のメモリーナンバーとバンクナンバーを点滅表示します。

BANKインディケーターでバンクナンバーを、LEDディスプレイでメモリーナンバーを表示します。（→15ページ）

3 入力インディケーター（INPUT PEAK）

入力信号のレベルを表示します。

4 エフェクトジョブインディケーター
選択されているジョブを点滅表示します。

5 エフェクトジョブ選択スイッチ
実行したいエフェクトジョブのスイッチを押して、選択します。

6 タイプ（YES）スイッチ［TYPE］
このスイッチを押すとジョブが実行され、エフェクトモードに戻ります。

7 ブロック（NO）スイッチ［BLOCK］
このスイッチを押すとジョブがキャンセルされ、エフェクトモードに戻ります。

8 フットスイッチ
このスイッチを押して、ジョブの実行先のメモリーナンバーやバンクナンバーを選択します。
踏み続けるとバンクナンバーが1つずつ増えます。
1回踏むたびにメモリーナンバーが1つずつ増えます。（→15ページ）

エフェクトジョブモードでできること

エフェクトジョブモードでは、20個のメモリー（バンク1-1〜4-5）に対して、以下の3つの編集操作ができます。

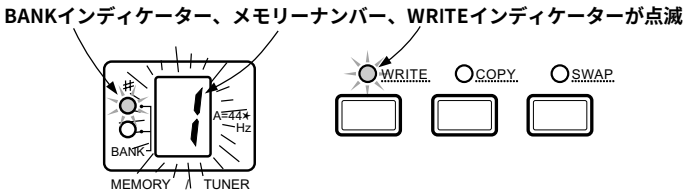
書き込み（WRITE）（→32ページ）：エディットしたエフェクトプログラムを希望するバンクのメモリーに書き込む操作です。オリジナルのエフェクトプログラムを保存することができます。

コピー（COPY）（→34ページ）：メモリーのエフェクトプログラムを、他のメモリー（他のバンクのメモリーや同じバンクの他のメモリー）にコピーする操作です。

入れ換え（SWAP）（→35ページ）：メモリー間でエフェクトプログラムを入れ換える操作です。実際の演奏で使うエフェクトの順番に並べ変えることができます。

エフェクトジョブモードへの入り方

エフェクトモードで、［ＢＬＯＣＫ］を押しながら［ＴＹＰＥ］を押します。エフェクトジョブモードに入ると、エフェクトジョブインディケーターのWRITEと、バンクナンバー（BANKインディケーター）表示とメモリーナンバー（LEDディスプレイ）表示が点滅します。



※ [BLOCK]を押したままで、[TYPE]を押さないでいると、チューナーモードへ入ってしまいますが、そのまま（[BLOCK]を押したまま）[TYPE]を押せばエフェクトジョブモードに入ります。

※ チューナーモードからエフェクトジョブモードに入りたい場合は、[BLOCK]、フットスイッチ、ペダルスイッチのいずれかを押してエフェクトモードに戻ってから、上記の操作を行なってください。

エフェクトジョブへの戻り方

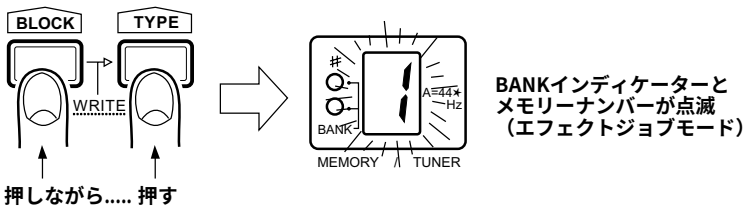
各ジョブにおいて[TYPE]（YES）を押すとジョブが実行され、エフェクトモードに戻ります。また、[BLOCK]（NO）を押すとジョブがキャンセルされ、エフェクトモードに戻ります。

エフェクトジョブの実行手順

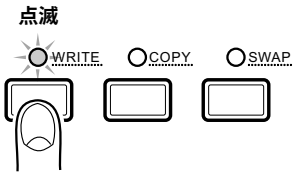
書き込み（WRITE）



1. 保存したいエフェクトプログラムができあがったら、そのままエフェクトジョブモードに入ります。[BLOCK]を押しながら[TYPE]を押します。

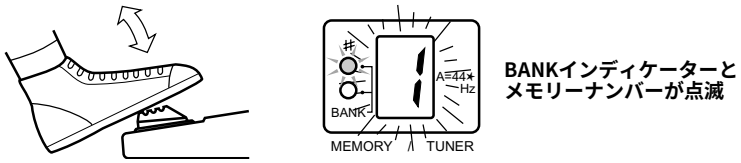


2. 選択スイッチの[WRITE]を押します。



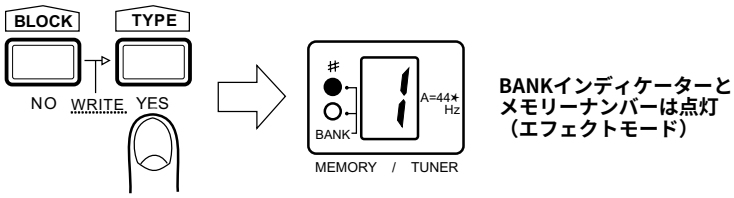
※ すでに[WRITE]のインディケーターが点滅している場合は、この操作は省略できます。

3. フットスイッチで、書き込み先のバンクナンバー・メモリーナンバーを選択します。（メモリーの選択方法は15ページ参照）



※ この操作の場合は、[TYPE]でメモリーを選ぶことはできません。

4. [TYPE]（YES）を押すと書き込みが実行され、自動的にエフェクトモードへ戻ります。

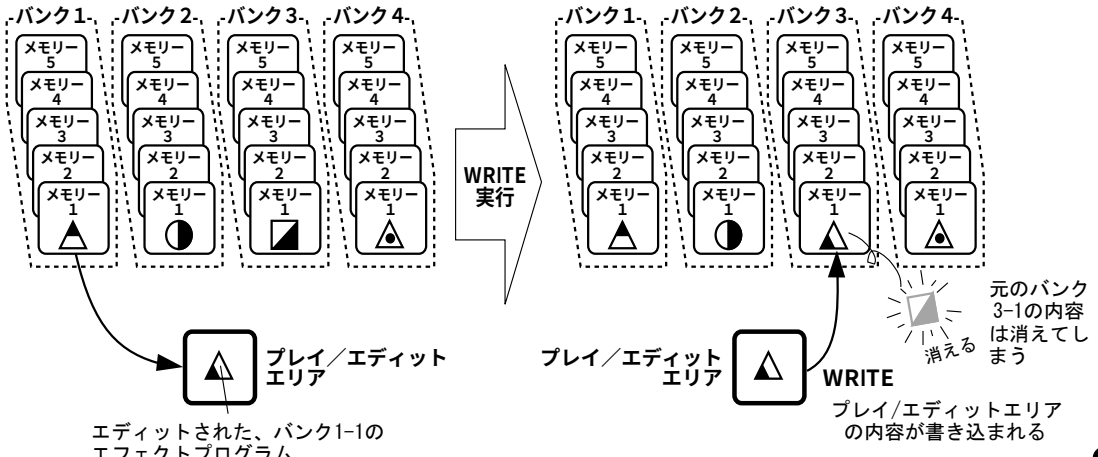


※ プレイ／エディットエリアに入っているエフェクトプログラムが、書き込み先メモリーに書き込まれます。

※ キャンセルする場合は、[BLOCK]（NO）を押します。エフェクトモードで書き込み操作に入る直前の状態に戻ります。

● 書き込みのしくみ

（バンク1-1のエフェクトプログラムをエディットして、バンク3-1へ書き込む場合）



コピー（COPY）



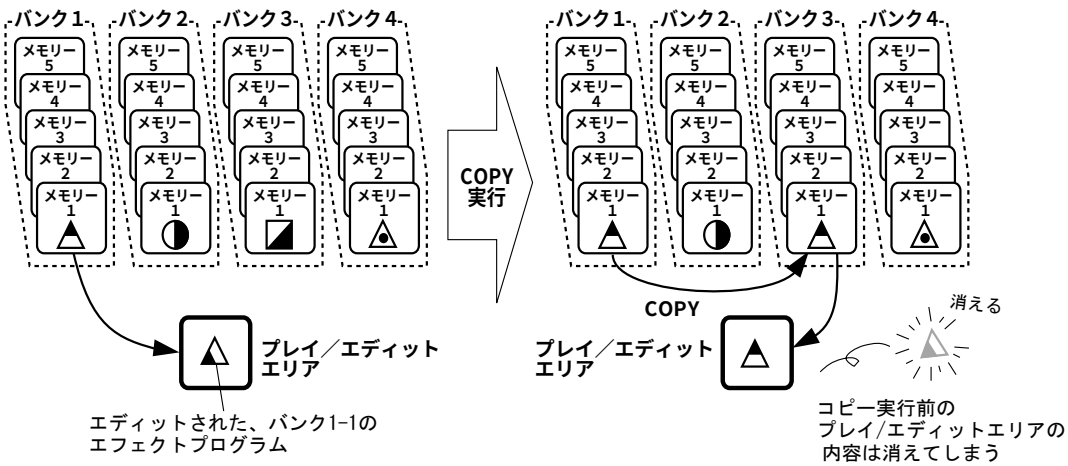
1. コピー元のエフェクトプログラムを選んでから、エフェクトジョブモードに入ります。（→15, 32ページ）
2. 選択スイッチの[COPY]を押します。
3. フットスイッチで、コピー先のバンクナンバー・メモリーナンバーを選択します。（→15ページ）
 ※ この操作の場合は、[TYPE]でメモリーを選ぶことはできません。
4. [TYPE]（YES）を押すとコピーが実行され、自動的にエフェクトモードに戻ります。

 ※ エデット中にコピーの操作をすると、エディット中の内容が消えてしまいます。（コピー先のメモリーを読み込んだ状態になります）。（下図参照）
 エディット中の内容を保存しておきたい場合は、前項の書き込み（WRITE）操作を行なってから、コピー操作を行なってください。

 ※ キャンセルする場合は、[BLOCK]（NO）を押します。エフェクトモードのコピー操作に入る直前の状態に戻ります。

● コピーのしくみ

（バンク1-1の内容を、バンク3-1へコピーする場合）



入れ換え（SWAP）



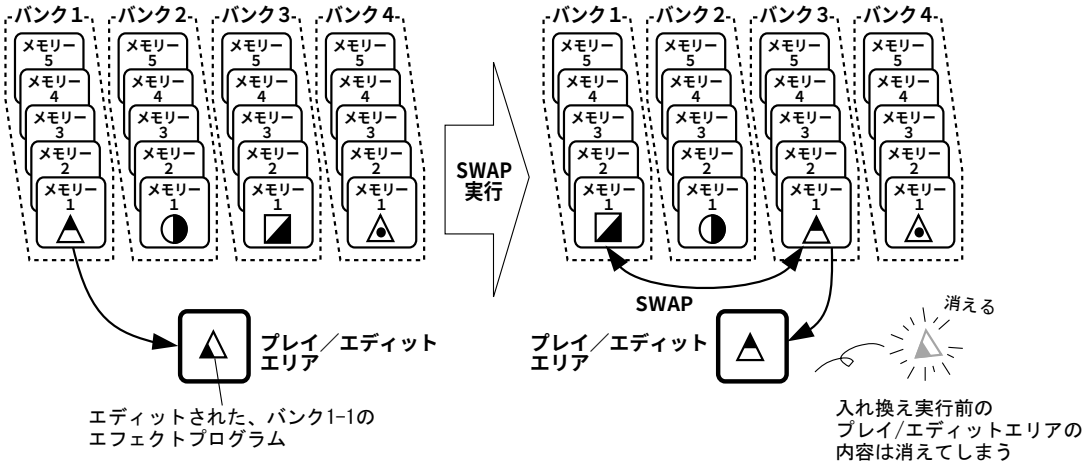
1. 入れ換えをしたいエフェクトプログラムの一方を選んでから、エフェクトジョブモードに入ります。（→15, 32ページ）
2. 選択スイッチの[SWAP]を押します。
3. フットスイッチで、入れ換え先のバンクナンバー・メモリーナンバーを選択します。（→15ページ）
 ※ この操作の場合は、[TYPE]でメモリーを選ぶことはできません。
4. [TYPE]（YES）を押すと入れ換えが実行され、自動的にエフェクトモードに戻ります。

 ※ 入れ換えの操作をすると、エディット中の内容が消えてしまいます。
 上記の手順1 で選んだメモリーの内容と手順3 で選んだメモリーの内容とが入れ換えられ、プレイ／エディットエリアには手順3 で選んだメモリー（入れ換え完了済み）が呼び出されます。（下図参照）
 エディット中の内容を保存しておきたい場合は、前項の書き込み（WRITE）操作を行なってから、入れ換え操作を行なってください。

 ※ キャンセルする場合は、[BLOCK]（NO）を押します。エフェクトモードの入れ換え操作に入る直前の状態に戻ります。

● 入れ換えのしくみ

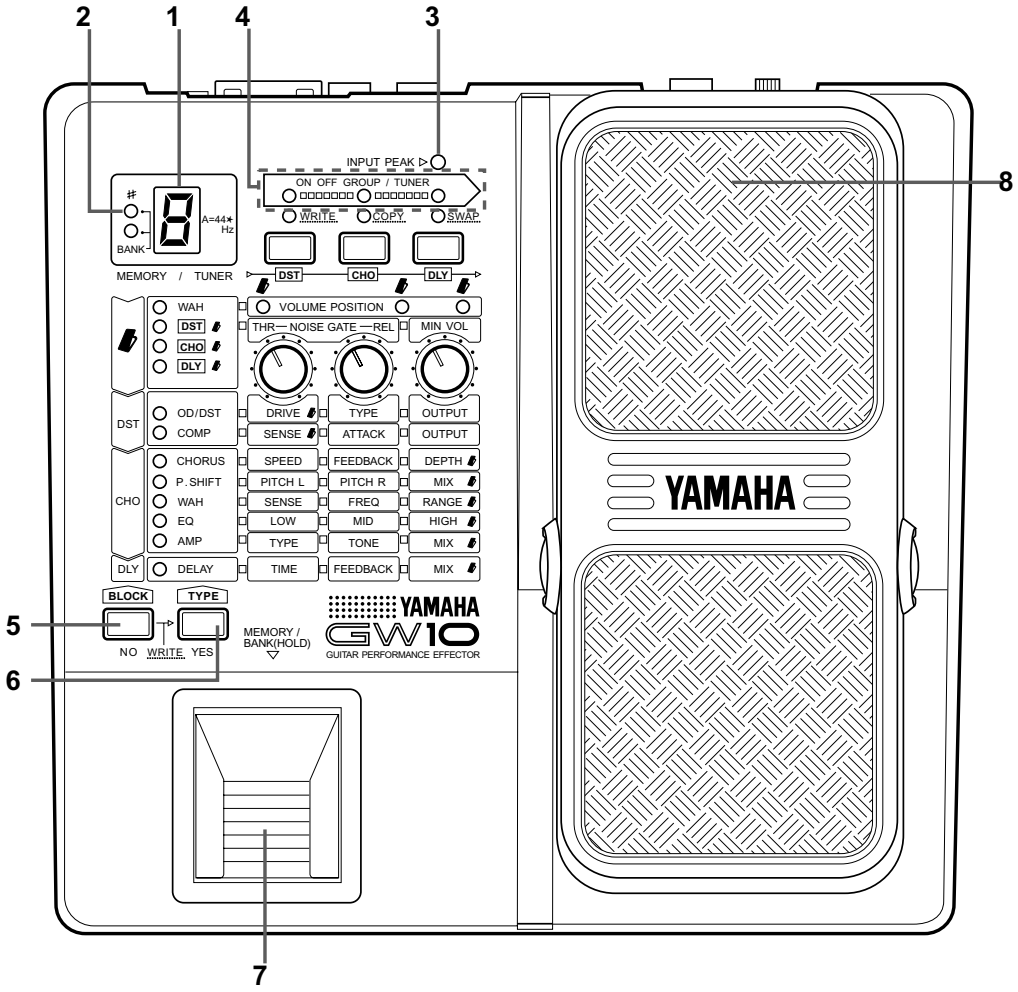
（バンク1-1とバンク3-1を入れ換える場合）



ジョブを実行してエフェクトモードに戻った後、続けてジョブを行なう場合は、もう一度エフェクトジョブモードに入ってください。

チューナーモード

チューナーモードでの各部の名称と機能



1 LEDディスプレイ 2 BANKインディケーター（赤）

入力音に最も近い音名をLEDディスプレイに表示します。BANKインディケーター（赤）の点灯は、♯（シャープ）を意味します。（→38ページ）

また、タイプスイッチ **6** を押している間はチューニングピッチの1ケタ目をLEDディスプレイに表示します。（→38ページ）

3 入力インディケーター（INPUT PEAK）

入力信号のレベルを表示します。

4 チューナーインディケーター

LEDディスプレイ **1** に表示されている音名と入力音とのピッチのズレを3つのインディケーターで表示します。（→38ページ）

5 ブロックスイッチ（BLOCK）

このスイッチを押すとエフェクトモードに戻ります。

6 タイプスイッチ（TYPE）

チューニングピッチを設定します（440～445Hz）。
このスイッチを押している間LEDディスプレイ **1** に、変更したチューニングピッチの1ケタ目（0から5）が表示されます。（→38ページ）

7 フットスイッチ

このスイッチを踏むとエフェクトモードに戻ります。

8 ペダルスイッチ

ペダルを深く踏み込んでスイッチを押すと、エフェクトモードに戻ります。
このスイッチ機能を無効にすることもできます。（→28ページ）

チューナーモードへの入り方

エフェクトモードで、ペダルスイッチを踏み続けるか、[BLOCK]を押し続けます。チューナーモードへ入ると、ペダルスイッチまたは[BLOCK]を離すまでLEDディスプレイに現在設定されている基準ピッチが表示されます。

※ エフェクトジョブモードからチューナーモードへ入りたい場合は、一度エフェクトモードに戻ってから、上記の操作を行なってください。

※ ペダルスイッチの機能を解除している場合（→28ページ）は、[BLOCK]を押し続けることでチューナーモードに入ってください。

チューナーモードではギター音はミュートされます。
（アンプに接続している場合、アンプのスピーカーから音は出ません）

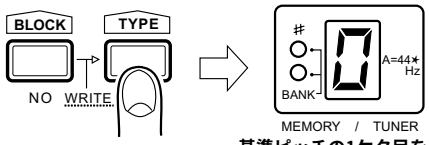
エフェクトモードへの戻り方

[BLOCK]、**フットスイッチ、ペダルスイッチのいずれかを押すとエフェクトモード（チューナーモードへ入る前の状態）に戻ります。**

チューニングピッチの設定

他の楽器（ピアノなど）と共に演奏する場合のチューナーの基準ピッチを設定します。通常はA=440Hzを基準ピッチとしますが、GW10では、440Hz～445Hzの範囲で1Hzごとに設定できます。

【手順】 Tを押すごとに、基準ピッチが440Hzから445Hzまで1Hzずつ上がります。445Hzの次は440Hzになります。
また、Tを押すと、設定された基準ピッチの1ケタ目（44＊）の数字がLEDディスプレイに表示されます。



基準ピッチの1ケタ目を表示
上記の場合は440Hzを表す

以下「チューニングの手順」に従ってチューニングをすると、どの弦でも設定した基準ピッチに従ってチューニングできます。
※ 設定した基準ピッチは、電源をOFFにしてもメモリーされます。

チューニングの手順

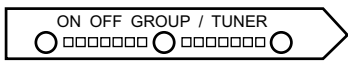
1．チューニングしたい弦を弾くと、その音に最も近い音名（A～G＃）がLEDディスプレイに表示されます。目的の音名が表示されるように、ギターをチューニングします。

● LEDディスプレイの音名表示（※BANKインディケーター（赤）点灯は、“＃”を意味します。）

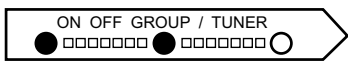
音名	A	Bb (A#)	B	C	C#	D	Eb (D#)	E	F	F#	G	G#
表示	A	#A	b	C	#C	d	#d	E	F	#F	G	#G

2．表示している音名とギター音とのピッチのズレが、チューナーインディケーターに表示されます。
インディケーターが3つすべて点灯するように、ギターをチューニングします。

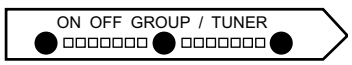
●：点灯 ○：消灯



：ギターからの入力がない
またはギターのレベルが低すぎる



：ギターのピッチが低い



：チューニングOK！



：ギターのピッチが高い

仕 様

メモリー	20エフェクトプログラム（プリセット／ユーザーズプログラム）

エフェクトブロック／タイプ

DST（ディストーション）ブロック
- OD/DST（オーバードライブ／クランチ／ディストーション）
- COMP（コンプレッサー）

CHO（コーラス）ブロック
- CHORUS（コーラス）
- P. SHIFT（ピッチシフター）：デチューン～±1オクターブ
- WAH（ワウ）
- EQ（イコライザー）
- AMP（アンプシミュレーター）：スタック／コンボ／チューブ

DLY（ディレイ）ブロック
- DELAY（ディレイ）

その他　ノイズゲート

エフェクトファンクション

エフェクトプログラム選択機能（フットスイッチ／TYPEスイッチ）
エフェクトブロックON/OFF機能（エフェクトブロックスイッチ）
エフェクトグループON/OFF機能（ペダルスイッチ）
ミニマムボリューム（フットペダル）
パラメーターコントロール機能（フットペダル）

チューナー	オートクロマチックチューナー（基準ピッチ：440～445Hz,1Hzステップ）
表示	7セグメントLEDディスプレイ、BANKインディケーター、 INPUT PEAKインディケーター、他ランプ×21
端子・その他	INPUTジャック、INPUT LEVELコントロール、 OUTPUT (L/MONO, R) ジャック、POWERスイッチ、 DC INジャック、コードストッパー
電源	付属電源アダプター（PA-3）
寸法	229 (W)×69 (H)×213 (D) mm
重量	2.0 kg
付属品	電源アダプター(PA-3)

※仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思ったら

ギターを弾いても音が出ない

- ギターおよびギターアンプのボリュームは上がっていますか？
- GW10のINPUT LEVELツマミが“0”（左いっぱい）になっていませんか？
 右へ回してみてください。 ☛ **10ページ**
- ギター、GW10のINPUT、GW10のOUTPUT、ギターアンプそれぞれが正しく接続されていますか？ ☛ **9ページ**
- GW10がチューナーモードになっていませんか？エフェクトモードへ戻ってください。 ☛ **37ページ**
- ペダルの設定がボリュームペダルになっている場合、ペダルを踏み込んでみてください。 ☛ **20ページ**

電源が入らない

- 電源アダプターが正しく接続されていますか？ ☛ **9ページ**

パラメーターツマミを回しても効果が変わらない

- フットペダルでコントロールしているパラメーターは、ツマミを回してもその効果は変わりません ☛ **26ページ**

ペダルをD（またはH またはL ）に設定しているのに、ボリュームペダルとして機能してしまう

- DST（またはCHOまたはDLY）ブロックが、OFFになっていませんか？
 ☛ **26,27ページ**

ペダルをWAHに設定しているのに、ボリュームペダルとして機能してしまう

- CHOブロックが、OFFになっていませんか？ ☛ **26ページ**
- CHOブロックで、WAH以外のタイプが選択されていませんか？ ☛ **26ページ**

エフェクトジョブモードに入れない

- TがBより先に押されていませんか？Bを押しながらTを押してみてください。 ☛ **32ページ**

ペダルをボリュームペダルに設定しているのに、ペダルで音量が変わらない

- MIN VOLの設定が最大になっていませんか？ ☛ **20ページ**

ペダルスイッチでエフェクトグループをON/OFFできない
ペダルスイッチを踏み続けても、チューナーモードへ入れない

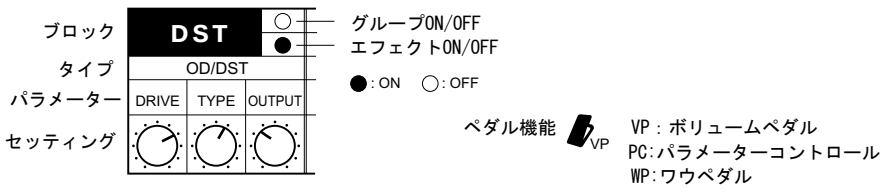
- ペダル機能が無効になっていませんか? ☛ **28ページ**

電源を入れると、LEDディスプレイに“L”→“o”が繰り返し表示される

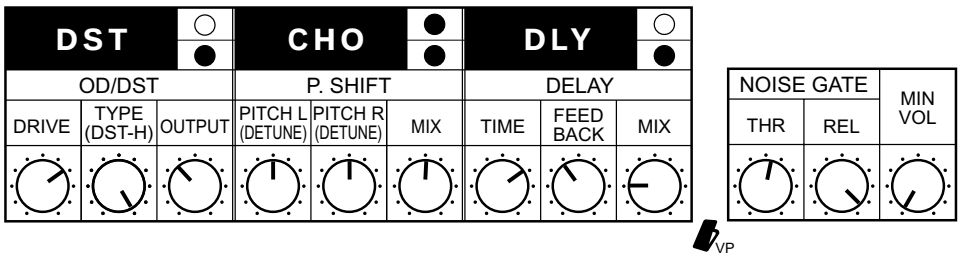
- データバックアップ用の内蔵リチウム電池が消耗しています。
 ヤマハ特約店もしくは巻末の弊社電気製品サービス拠点に電池交換をお申し出ください。

プリセットプログラム・パラメーターリスト

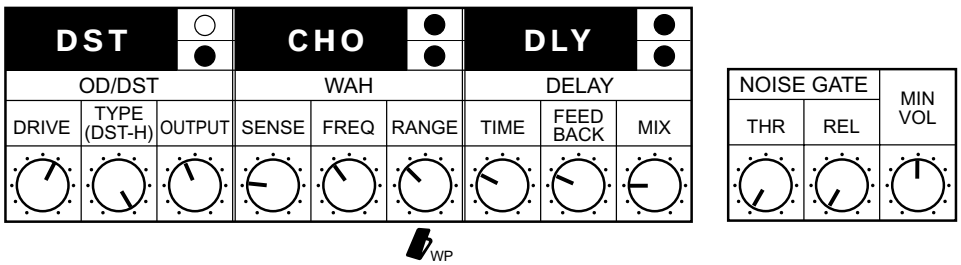
表の見方



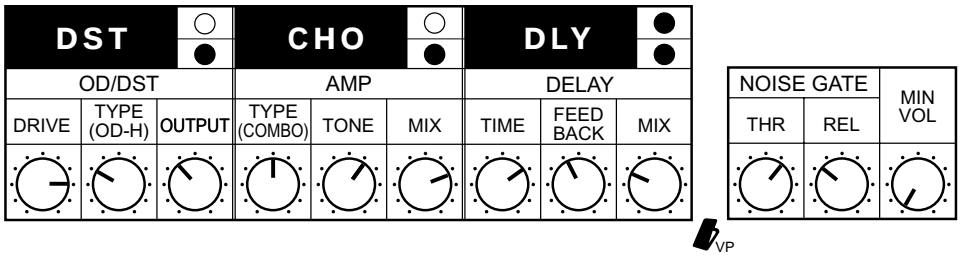
No. 1 - 1



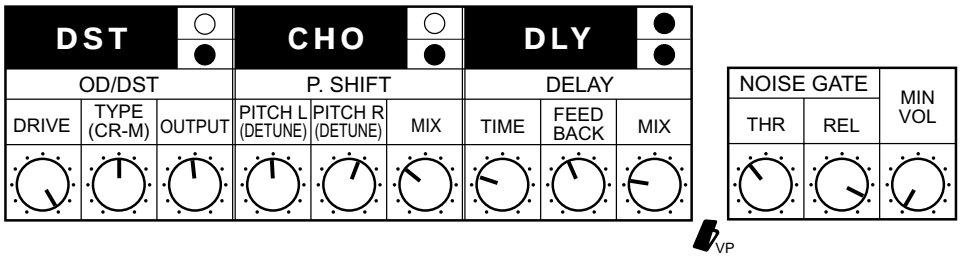
No. 1 - 2



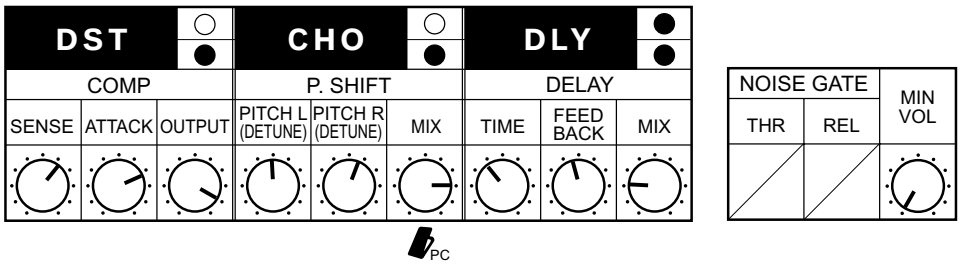
No. 1 - 3



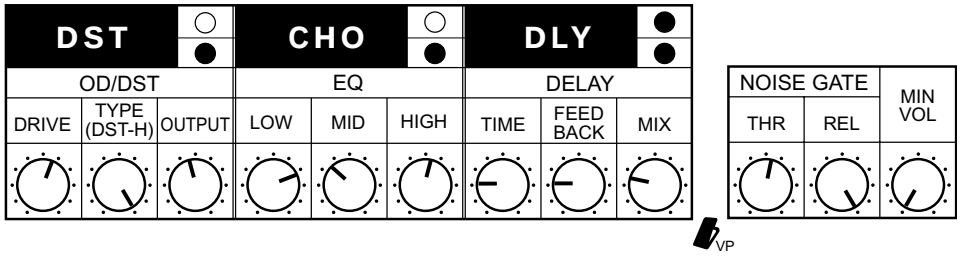
No. 1 - 4



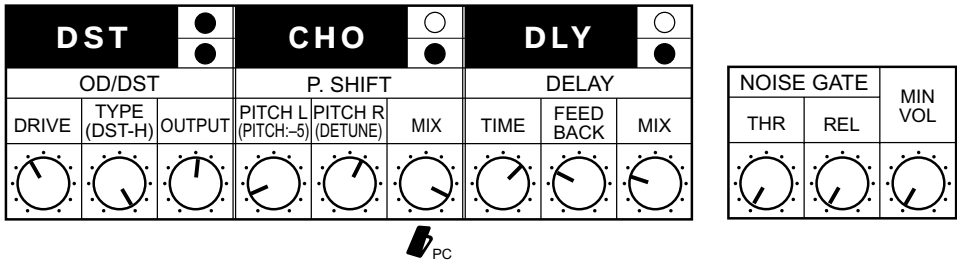
No. 1 - 5



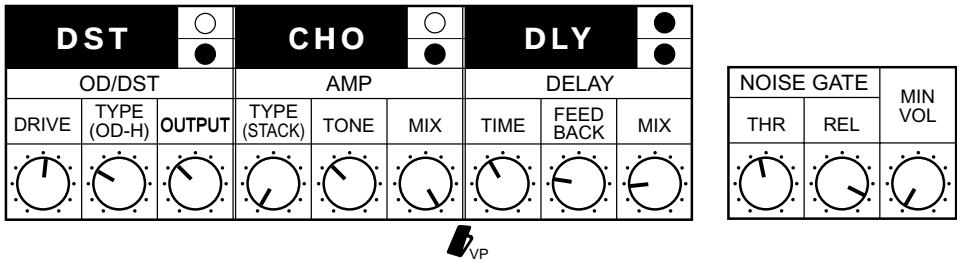
No. 2 - 1



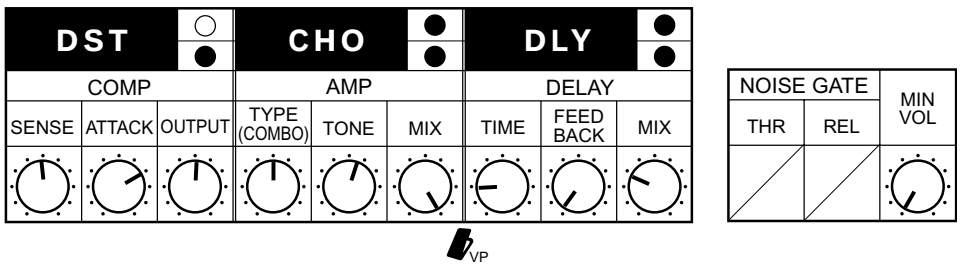
No. 2 - 2



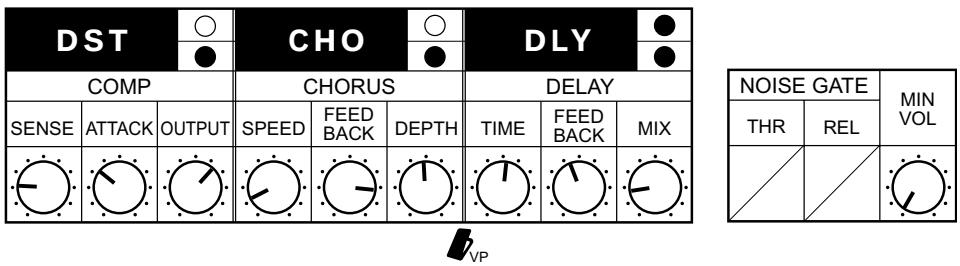
No. 2 - 3



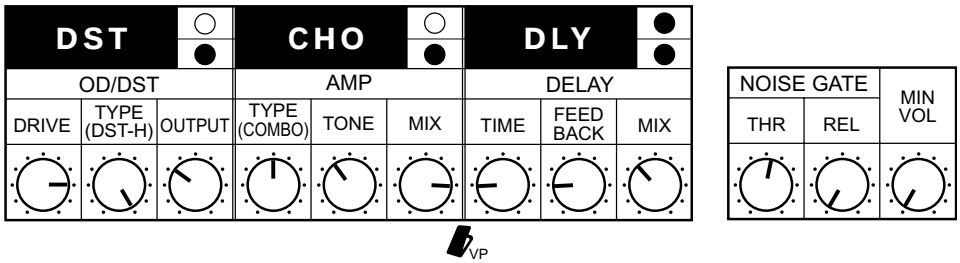
No. 2 - 4



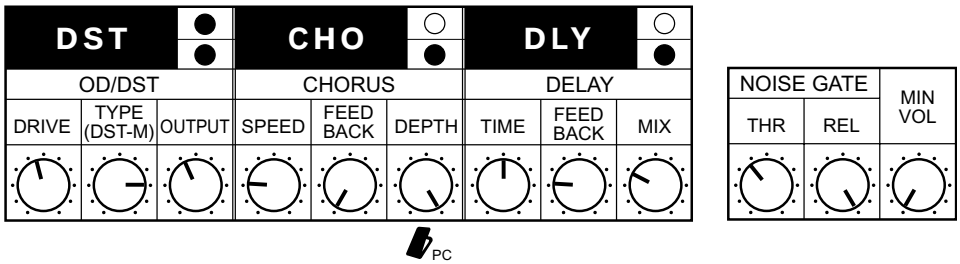
No. 2 - 5



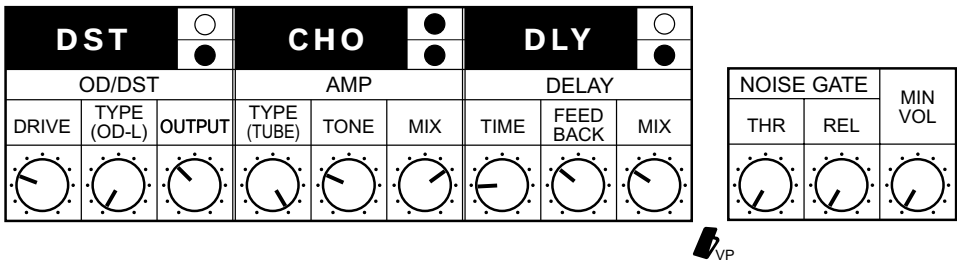
No. 3 - 1



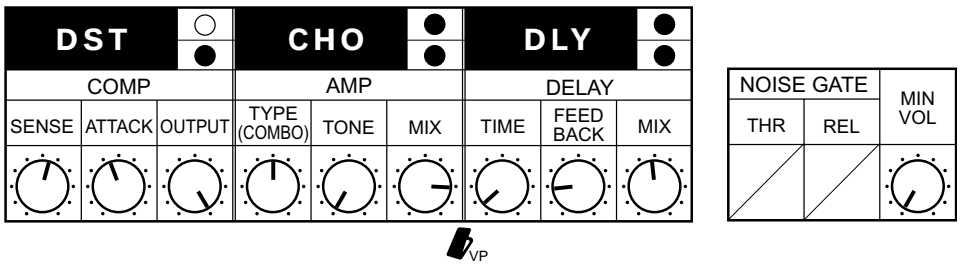
No. 3 - 2



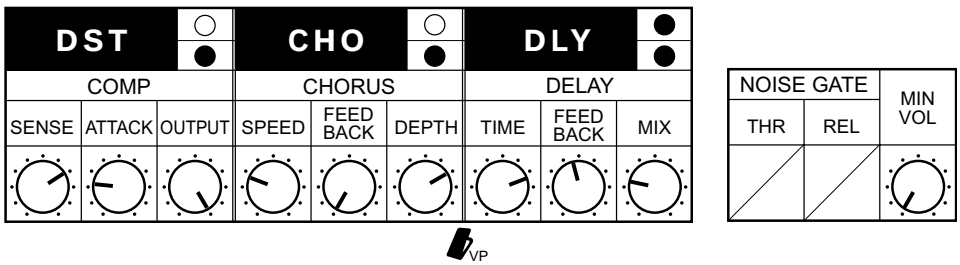
No. 3 - 3



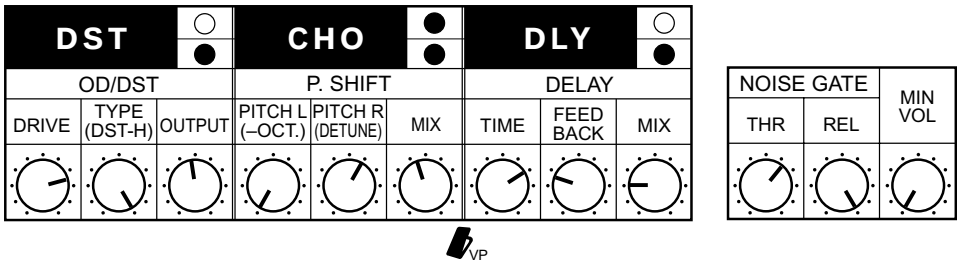
No. 3 - 4



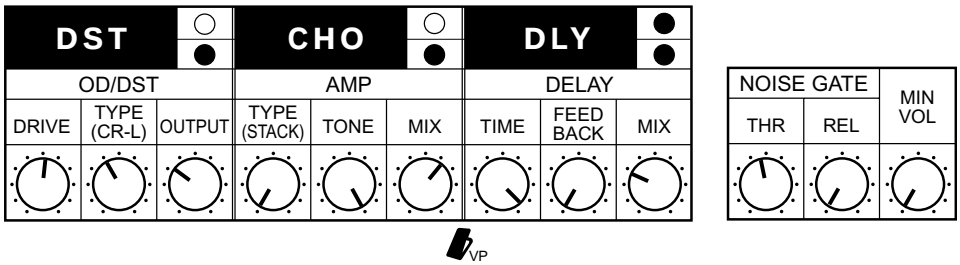
No. 3 - 5



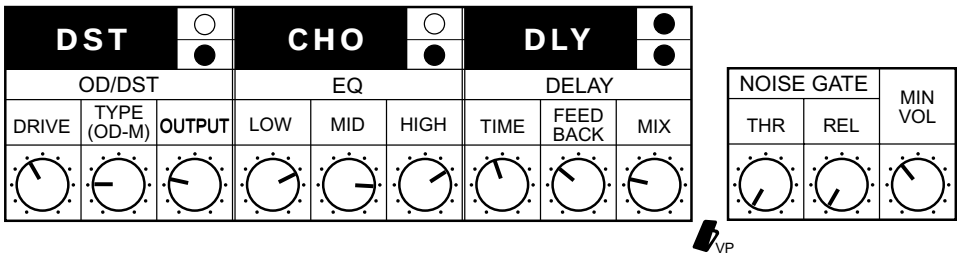
No. 4 - 1



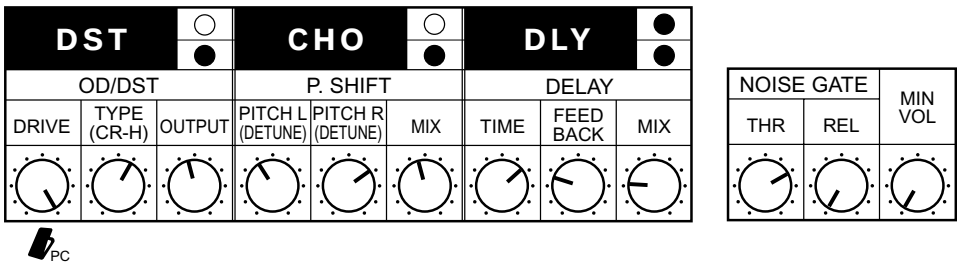
No. 4 - 2



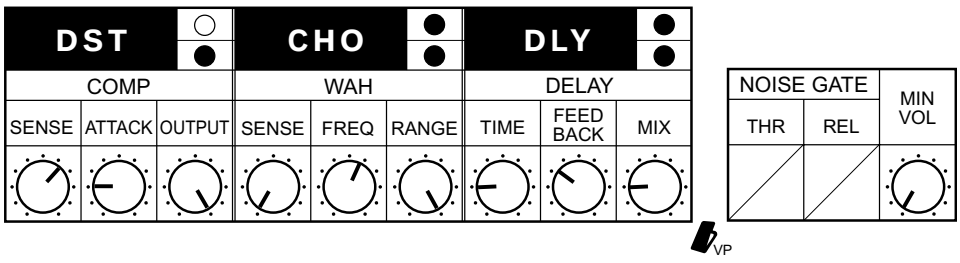
No. 4 - 3



No. 4 - 4



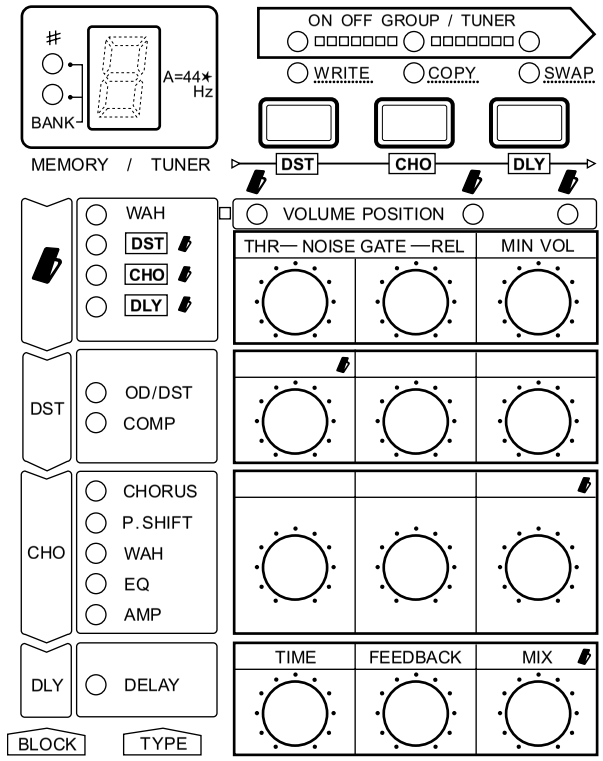
No. 4 - 5



バンクNO.　　メモリーNO.

——　　●：ON　○：OFF

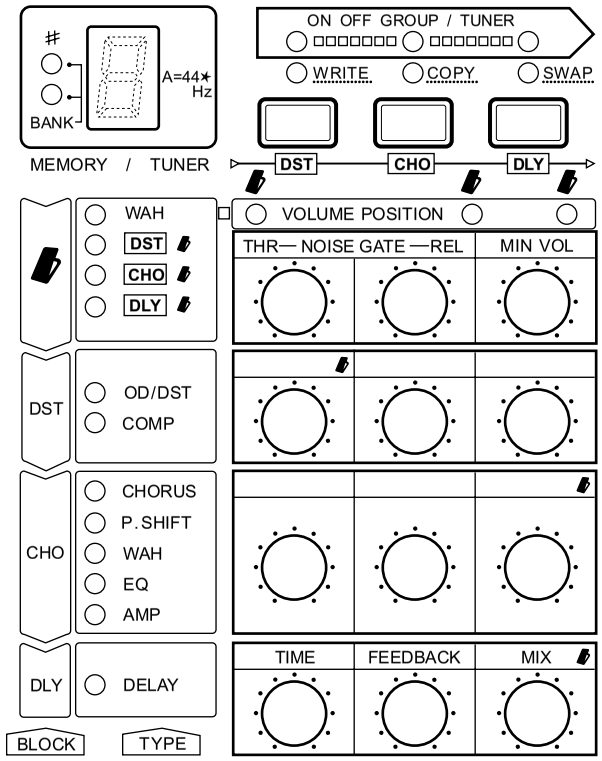
ペダル機能：
MEMO：



バンクNO.　　メモリーNO.

——　　●：ON　○：OFF

ペダル機能：
MEMO：



索引

AMP ····· 24
BANK ····· 12, 14, 15, 30, 36
BLOCK ····· 7, 13, 31, 32, 37
CHO ····· 7, 27
CHORUS ····· 22, 27
COMP ····· 22
COPY ····· 31, 34
DELAY ····· 25
DLY ····· 7, 25, 27
DST ····· 7, 21, 26
EQ ····· 24
INPUT ····· 9
INPUT PEAK ····· 10, 12, 30, 36
MIN VOL ····· 20
NOISE GATE ····· 7, 20, 25
OD/DST ····· 21
ON OFF GROUP ····· 18
OUTPUT ····· 9
PA-3 ····· 4, 9
POWER ····· 10
P.SHIFT ····· 23
REL ····· 20, 25
SWAP ····· 31, 35
THR ····· 20, 25
TUNER ····· 36
TYPE ····· 7, 13, 19, 31, 32, 37
VOLUME POSITION ····· 27
WAH ····· 23, 26
WRITE ····· 31, 32

ア

アンプシミュレーター（AMP） ····· 24
イコライザー（EQ） ····· 24
イニシャライズ ····· 29
入れ換え（SWAP） ····· 31, 35
エディット ····· 17, 18
エフェクトON/OFFグループ ····· 18
エフェクトON/OFFスイッチ ····· 13, 18
エフェクトジョブモード ····· 8, 30
エフェクトタイプ ····· 7, 13, 19
エフェクトプログラム ····· 14, 15, 29
エフェクトモード ····· 8, 12
LEDディスプレイ ····· 12, 15, 30, 36, 38
オートーチューナー ····· 8
オーバードライブ（OD/DST） ····· 21

カ

書き込み（WRITE） ····· 31, 32
基準ピッチ ····· 38
クランチ（OD/DST） ····· 21
コーラス（CHORUS） ····· 22, 27
コピー（COPY） ····· 31, 34
コンプレッサー（COMP） ····· 22

サ

スワップ（SWAP） ····· 31, 35

タ

タイプスイッチ（TYPE） ··· 13, 15, 19, 32, 37
チューナーインディケーター ····· 36, 38
チューナーモード ····· 8, 36
チューニング ····· 36, 38
チューニングピッチ ····· 38
ディストーション（OD/DST） ····· 21, 26
ディレイ（DELAY） ····· 25, 27
電源アダプター ····· 4, 9

ナ

入力インディケーター ····· 10, 12, 30, 36, 38
ノイズゲート ····· 7, 20, 25

ハ

パラメーターコントロール ····· 8, 26
パラメーター設定ツマミ ····· 13, 19
バンク ····· 14, 15
バンクインディケーター ····· 12, 30, 36
バンクナンバー ····· 14, 15
メモリー ····· 14, 17
ピッチシフター ····· 23
プレイ／エディットエリア ····· 17, 33, 34, 35
ブロックスイッチ（BLOCK） ····· 13, 32, 37
フットスイッチ ····· 13, 15, 31, 37
フットペダル ····· 8, 13, 20, 26
プリセットプログラム ····· 16, 42
ペダルスイッチ ····· 13, 18, 28, 37
ペダルスイッチ機能の有効／無効 ····· 28
ペダルタイプ ····· 13
保存 ····· 17, 31, 32
ボリュームペダル ····· 8, 20, 27

マ

ミニマムボリューム ····· 20, 27
メモリー ····· 14, 17
メモリーエフェクトプログラム ····· 14
メモリーナンバー ····· 14, 15

ラ

リチウム電池 ····· 4, 41

ワ

ワウ（タッチワウ） ····· 23
ワウ（ペダルワウ） ····· 8, 23, 26

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から１ヶ年です。（現金、ローン、月賦などによる区別はございません。）また保証は日本国内のみ有効です。

● 保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になる場合がありますので、くれぐれもご注意ください。

● 保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、ご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう１ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただく場合があります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種の判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

● 保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整いたします。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満１ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切り後最低８年となっています。（性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。）

そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点
修理受付および修理品お預り窓口

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022) 236-0249
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F	TEL (025) 243-4321
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL (044) 434-3100
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL (0878) 22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2134
[本社]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店 LM営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
仙台支店 LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022) 222-6147
東京支店 LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03) 3574-8592
関東支店 LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03) 3574-8592
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052) 201-5199
大阪支店 LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL (06) 252-5231
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL (082) 244-3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2130
国内営業統括本部			
LM営業部			
デジタル楽器営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	TEL (053) 460-2431

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハGW10をお買い求めいただきましてありがとうございます。
ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担と煩わしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。
しかし、一部の高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどの色々な知識や経験を必要としてしまうものがあります。
実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない。」「手順通りに動作しない。」「記載が見つからない。」といったさまざまな問題が起る場合があります。
そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。
お気軽にご利用いただきますようご案内いたします。

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。
お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」を必ずお知らせください。

ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

℡　０３－３７７０－４４８６

◆受付日　　月曜日～金曜日(祝日および当社の休業日を除く)
◆受付時間　１０：３０～１３：００／１４：００～１７：００

ヤマハ株式会社

M.D.G., EMI Division
© Yamaha Corporation 1993

VR57120 JDBAR0PT1.3CP